MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

PC GURU 2014. 09.
14009
1995 Ft - 6,99 EUR

STEAMES TELJES JÁTÉK:
COSTUME QUEST
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

TOVÁBBI JÁTÉKOK:

- Project CARS
- Diablo III Ultimate Evil Edition
- Metro Redux
- Resident Evil HD
- Ultra Street Fighter IV
- World of Speed

ASSASSIN'S CREED ROGUE

A NEGYEDIK RÉSZ KÖZVETLEN FOLYTATÁSA!
VISSZAVÁR A TENGER ÉS A HAJÓSKAPITÁNYOK ÉLETE!
RÁADÁSUL EGY TEMPLOMOSSAL A FŐSZEREPBEN!

15 JÁTÉKTESZT • 17 ELŐZETES • 7 HARDVERTESZT • 2 VIDEOTESZT • DOTA 2 ROVAT

ÖSSZESEN 36 JÁTÉK

DEAD RISING 3
RISEN 3: TITAN LORDS
MIGHT AND MAGIC HEROES VII
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

» ESET SMART SECURITY A MAGAZIN MELLÉ

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014. 09. 01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

BLIZZARD AKCIÓ AJÁNDÉKKAL!

Diablo III alapjáték, StarCraft II: Wings of Liberty vagy Starcraft II: Heart of the Swarm vásárlása esetén SteelSeries egérpadodot adunk ajándékba! *FIGYELEM: A kép csak illusztráció, a végleges termék ettől eltérhet. Az ajánlat a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes.*

PC 9.999 Ft | PC 5.999 Ft

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

X360, PS3 10.990 Ft | XONE, PS4 16.990 Ft

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

PC 6.990 Ft | X360, PS3 9.990 Ft | PS4 13.990 Ft

SKYLANDERS KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 4.499 Ft | PS3, X360 9.999 Ft

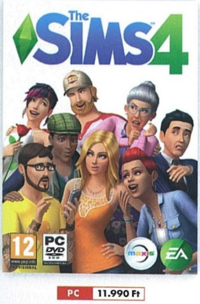
ASSASSIN'S CREED JÁTÉKOK

PC 1.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 2.990 Ft | PC 1.990 Ft

CALL OF DUTY-SOROZAT

PC 1.899 Ft | PC 1.899 Ft | PC 3.999 Ft | PC 4.999 Ft | PC 7.490 Ft | PC 8.999 Ft | X360, PS3 12.990 Ft | PC 16.990 Ft

THE SIMS 4



- A legendás sorozat végre egy teljesen új epizóddal tér vissza!
- Minden eddiginél életszerűbb szimuláció
- Élethűbben viselkedő karakterek
- Sokkal részletesebb karakterkészítő

PC 11.990 Ft

ALACSONY ÁRÚ JÁTÉKOK

PC 4.990 Ft

PC 2.490 Ft

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

„Letészem a lantot..."

A PC Guruval történő megismerkedésem a '90-es évek végére tehető, mikor középiskolásként tengettem a mindennapjaimat, és egy idő után velem is megesett az a csoda, hogy megkaptam az első 386-os számítógépemet. Akkoriban a vidéki internet még csodaszámba ment, összeszaladt a falu, ha valaki elérte az 5 kb/s-os letöltési sebességet az ősöreg vezetékeken keresztül, ráadásul az online sajtó sem volt túl kiforrott (főleg nem gamer témában), így sok más fiatalhoz hasonlóan én is a Guru hasábjairól szívtam magamba az információkat, és innen szereztem be az első játékaimat (Fallout 1 és 2, Alone in the Dark 3 és még sorolhatnám...). Ekkor még csak álmodoztam arról, hogy egyszer újságíró leszek, és csupán a legvadabb képzelgéseimben merészkedtem el odáig, hogy egy napon talán majd a Guruban is megjelenik egy írásom.

A középsuli után aztán jött a főiskola, évezredet váltottunk, és 2002 őszén megtörtént a nagy szétválás, mikor a magazin stábjának egy része megalapította a Gamer névre keresztelt magazint. Ekkor egy komoly űr keletkezett a Gurunál, és a 2003/01-es szám Levrovjában megjelent egy felhívás, miszerint a szerkesztők szívesen várják cikkírópalánták jelentkezését, én pedig vettem a bátorságot, és küldtem pár írást az akkori csapatnak. Ezek nem lehettek olyan rosszak, hiszen hamarosan levelet kaptam Uniq-tól, hogy írjam meg a könyv és zene rovatot – ezek lettek az első gurus anyagaim, melyek meg is jelentek a 2003/03-as lapban. Innentől rendszeresen publikáltam a Külvilág hasábjain, teltek az évek, lediplomáztam, munkába álltam az első komolyabb melóhelyemen, majd 2007 tavaszán, Hancu távozásakor Sasa azzal keresett meg, hogy lenne-e kedvem beülni a megüresedett szerkesztői székbe. A válaszomat gondolom sejtitek...

Szerkesztőként a 2007/06-os számot jegyeztem először, és innentől elég mozgalmas évek következtek, hiszen 2008-ban átvette a magazint a Motor Presse Budapest, ami 2011 őszén megszűnt, ekkor kerültünk az új kiadónkhoz, és ugyanekkor kértek fel főszerkesztőnek is. Azóta eltelt három év, egy hónap sem múlt el Guru nélkül, és ezeket a sorokat olvasva valószínűleg azon töprengtek, hogy mire fel írom ezt a meglehetősen rendhagyó bevezetőt. A helyzet az, hogy minden sztorinak van eleje, közepe és vége, és ezt az Intrót búcsúnak szánom, ugyanis a mostani szám az utolsó az én igencsak hosszúra nyúlt gurus történetemben, hiszen szeptembertől új kihívások után nézek egy másik (netes) magazinnál.

A Gurunál töltött évekre mindig jó szívvel fogok visszagondolni, viszont ahogy azt mindig is hangoztattam, a változás jó, sőt, szükséges, és számomra most jött el az idő, hogy valami egészen másba fogjak, és ezzel együtt itt a lehetőség arra, hogy a PC Guru is egy újabb, frissebb arcát mutassa. Zárásként szeretném megköszönni a rengeteg levelet, kommentet és észrevételt, amit tőletek kaptam az évek során, és búcsúzóul tényleg csak azt tudom írni, amit már megszokhattatok tőlem ezen az oldalon:

A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Project CARS

Idén bővelkedünk az ígéretes autós programokban, és ebben a számban ismét bemutatunk nektek egyet.

A HÓNAP TESZTJE

Dead Rising 3

Hat oldalas tesztben járunk utána, hogy miképp fest PC-n az eredetileg Xbox One exkluzívnak szánt Dead Rising 3.

A HÓNAP ELŐZETESE

Assassin's Creed: Rogue

Idén két Assassin's Creed epizódot kapunk – most a régebbi konzolokra érkező változatot tettük górcső alá.

Mire az olvasók kezükbe veszik a 2014/09-es PC Gurut, a nyár már csak egy szép emlék, és ennek kapcsán érkezik az e havi nagy kérdés is: neked mi volt a nyár legkellemesebb vagy legemlékezetesebb pillanata?

Bate

Még a nyár legelején jártam Londonban egy gurus anyag miatt, és akkor beszabadultam a kedvenc helyemre, a kétszintes geek-áruházba, a Forbidden Planetbe. Csak nehezen álltam meg, hogy ne hagyjam ott fél óra alatt minimum kéthavi fizetésemet...

Miguel

Az én legkellemesebb nyári emlékem egyelőre az, hogy némi aggodalmaskodás és rengeteg gipsz után végül kiderült, a fiamnak mégsincs combnyaktörése. Na jó, ez nem minden, hiszen például az Elite Dangerous bétában is volt néhány kellemes percem.

Chris

Idén nyáron pár régi gurus arc úgy döntött, hogy összehoz egy balatoni vitorlázással egybekötött szolid partit. Ott volt Mocsy, Sasa, Shoebaron, Sakman, és még jó néhány barát és ismerős. Jó volt őket újra látni, és vitorláson sem voltam még soha, szóval az elég klassz élmény volt.

JohnBart

Mindenképpen az, hogy habár júliusban sikerült két hetet „szabi" címszó alatt otthon töltenem, az otthoni „pihenés" alatt annyi munkám akadt a porta körül, hogy jobban elfáradtam, mint amikor előtte való héten a munkahelyemen dolgoztam.

Chocho

Egész mozgalmas volt az idei nyár: családi nyaralás a Balatonon, barátok által szervezett kerti sütögetések egész sora, és pár jó cimborás, iszogatós este is belefért, így nehéz egy pillanatot vagy élményt kiemelni. Talán a tihanyi kirándulás volt a legjobb.

wilson

Ugyan kevesebb mint két hónapig sikerült tartani a „hetente beprólok egy új hamburgerest" célomat, de az legalább maradandó és emlékezetes volt, és ősszel igyekszem folytatni. A koronária artériám például egészen biztosan nem fogja elfelejteni!

Midnite

A legjobb dolog egyértelműen az esküvőm volt... És releváns is, mert tradicionális fekete-fehér cuccok helyett a Bioshock Infinite főszereplői, Elizabeth és Booker ruháit varrattuk meg az alkalomra. Semmi sem szebb, mint a cosplay és házasodás, pláne egyszerre!

Mo

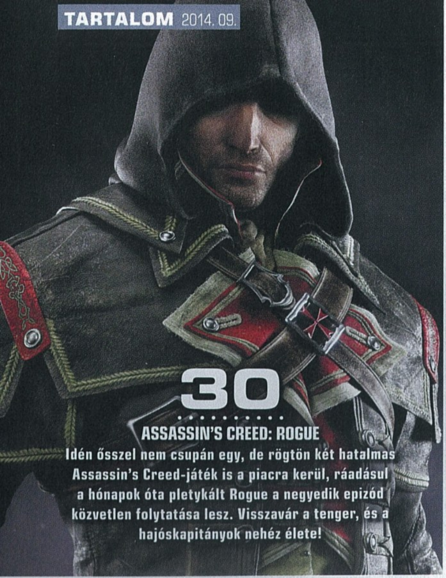
Három dolog jut eszembe: vitorlázás a balatoni viharban, részvétel egy igazi régészeti ásatáson, ahol még értékes leletekre is bukkantunk – és amikor a kétéves pici lányom először kérdezte meg összefüggő mondatban: Apa, mit csinálsz? Azóta pedig kb. tízezerszer.

Lor

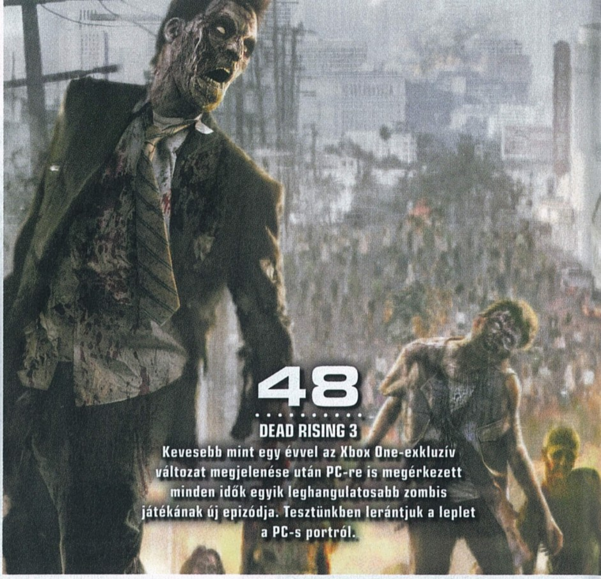
Szórakozási szempontból elég eseménytelenül alakult a nyaram, még a tervezett koncertekre se jutottam el. Viszont jóval több időt szántam sportra, így a biciklitúrákon kívül nagyokat sétáltam az argentin dog babánkkal, szóval testileg-lelkileg is feltöltődtem.

Dan

Több pozitívum is ért a nyár folyamán, de a legnagyobb örömöt az jelentette, amikor megtudtam, hogy a PC Guru csapatába igazolhatok. Tíz évvel ezelőtt még csak olvasója voltam a lapnak, mostanra viszont a magazin lett az egyik munkahelyem. Ennél nincs jobb dolog a világon!



30
ASSASSIN'S CREED: ROGUE
Idén ősszel nem csupán egy, de rögtön két hatalmas Assassin's Creed-játék is a piacra kerül, ráadásul a hónapok óta pletykált Rogue a negyedik epizód közvetlen folytatása lesz. Visszavár a tenger, és a hajóskapitányok nehéz élete!



48
DEAD RISING 3
Kevesebb mint egy évvel az Xbox One-exkluzív változat megjelenése után PC-re is megérkezett minden idők egyik leghangulatosabb zombis játékának új epizódja. Tesztünkben lerántjuk a leplet a PC-s portról.

Tartalom

ELŐZETES

008 Indie-hírek
010 Gamescom-hírek
012 Ryse: Son of Rome
012 Sleeping Dogs: Definitive Edition
013 Crusader Kings II: Charlemagne
013 Europa Universalis IV: Art of War
014 Toy Soldiers: War Chest
014 Life is Strange
015 F1 2014
016 Might and Magic Heroes VII
018 World of Speed
020 Hearts of Iron IV
021 Cities: Skylines
022 Project CARS
026 Resident Evil HD
027 Rise of the Incarnates
028 Call of Duty: Advanced Warfare
030 Assassin's Creed: Rogue
034 Shadow Realms

TESZT

038 Risen 3: Titan Lords
042 Metro Redux
044 Pinball FX 2: Guardians of the Galaxy
045 Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure
046 Hazard Ops
048 Dead Rising 3
054 PvZ: Garden Warfare
056 Ultra Street Fighter IV
058 Road Not Taken
060 King's Bounty: Dark Side
062 Diablo III: Ultimate Evil Edition
063 Dark Souls II: Crown of the Old Iron King
064 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

066 Open-source galaxis

HARDVER

078 Hardverhírek
080 Huawei Ascend Y330
081 Hardverbemutató
082 LG 34UM65
083 Huawei MediaPad M1 8.0
084 Dell Inspiron 5547
086 Intel Devil's Canyon CPU
088 Guru ÁlomPC
090 Hardvermentőöv

ROVATOK

068 Második kör
070 Dot-A-lapok
072 Top 5 legjobb vétel
073 Nosztalguru
074 Gondolatébresztő
076 Játékmentőöv
092 Levrov
094 Külvilág
096 Egy kis közösségi élet

38
RISEN 3: TITAN LORDS
Német szerepjátékot tesztelni mindig kétesélyes dolog, és ezúttal tényleg nem volt fáklyásmenet.

54
PVZ: GARDEN WARFARE
Az Xbox One másik nagy exkluzívja, a Team Fortress 2 ihlette első Plants vs Zombies-akciójáték is megérkezett PC-re.

62
DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION
Az új konzolokra is elhozta akció-szerepjátékának igéit a Blizzard, nem is akármilyen minőségben.

DVD-TARTALOM

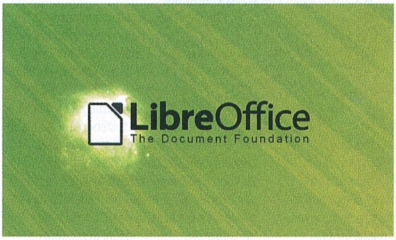
Csokit vagy csalunk, avagy halloween szeptemberben

PCG LIVE — VIDEOTESZTEK

Több hónapnyi szenvedés és nélkülözés után végre elkezdtek érkezni az érdekesebb, videotesztnek kiváló alapanyagot szolgáló játékok is. Ilyen például a Chocho által tesztelt Risen 3: Titan Lords, amiről annak ellenére képtelen volt leszakadni, hogy gyakorlatilag utálta. Ezenkívül megérkezett a Metro-játékok felújított verziója is, a Redux, amit Chris tesztelt, és teljesen el volt tőle ájulva... illetve nem teljesen, de videotesztünkből kiderül, hogy mi volt vele a baja.

JÁTÉKVIDEÓK — GAMESCOM TRAILEREK

Véget ért az év második legrangosabb játékkiállítása, az európai Gamescom. Ennek apropóján egy hatalmas csokor mozgóképes anyag vár titeket a korongon, amelyre igyekeztünk a lehető legérdekesebb, leglátványosabb előzeteseket és videóbemutatókat felpakolni. Így került fel DVD-mellékletünkre a Witcher 3 több mint félórás játékmenete, a Battlefield: Hardline 12 perces előzetese, valamint a nemrég bejelentett Might & Magic 7 CG-animációja.



TURKÁLÓ — LIBREOFFICE

Felhasználói programajánlónkba ezúttal a széles körben ismert és használt LibreOffice került, ami egy nyílt forráskódú, ingyenesen és szabadon felhasználható irodai programcsomag. A LibreOffice hat alkalmazásból áll: Writer (szövegszerkesztő), Calc (táblázatkezelő), Impress (bemutatókészítő), Draw (rajzoló), Math (képletszerkesztő) és Base (adatbázis-kezelő). Amennyiben nincs több tízezer forintotok a Microsoft Office-ra, tökéletes választás lehet ez a pakk.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

A lemezen rengeteg hely maradt e havi teljes játékunk mellett, hiszen a Costume Quest még 1 giga helyet sem szorított ki a 8-ból. Ezért aztán úgy gondoltuk, hogy itt az ideje egy újabb ingyenes játékkollekció összeállításának, amelybe ezúttal 20 programot tudtunk belezsúfolni. A válogatás összes darabja megérne egy kisebb misét, de legyen elég annyi, hogy DVD-n olyan klasszikusok kaptak helyet, mint a Quake első részének teljes remake-je.

ÍZELÍTŐ

Tudjuk, hogy az iskolakezdés nem könnyű időszak. A sok buli, az éjjel-nappal tartó Counter-Strike-ozás és a nyár végére már unalmasnak tűnő strandolás után újra bele kell rázódni a hétköznapok szürkeségébe, bemenni a komor falak mögé, ahol megpróbálnak észt verni a kobakokba. Ezt a depresszív időszakot természetesen csakis a PC Guruval lehet elviselhetővé tenni, a DVD-korongot a meghajtóba helyezve. Mellékletünkön ezúttal nemcsak egy fantasztikus teljes játék, a Costume Quest kapott helyet, hanem sok-sok nyalánkság is. Lássuk ezeket sorban!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: ZKFJU4F7

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. november 1-ig** érvényes.

[ÍRTA **LOR**] Újra beköszöntött hát az ősz, és mi mással tudnánk nektek kedveskedni ebben a hűvös évszakban, mint egy újabb remek Double Fine-játékkal, ami a csapattól már megszokott bűbájosan humoros előadásban csal garantáltan mosolyt bárki arcára.

A szeptemberrel együtt nemsokára megérkeznek az esős délutánok is, hogy lassan minden oka meglegyen az egyszeri gamernek a kuckóba való visszavonulásra. Bár halloween ünnepe kicsit odébb van, aktuális meglepetésünk remek kedvcsináló ahhoz, hogy a sült tökök és rumos teák ízét már most a szátokban érezhessétek. Ebben a hónapban ugyanis egy igazi cukorbombát csomagoltunk a magazin mellé, nem holmi diabetikus marcipánt: a Costume Quest mindenki szívéről lehámozza az őszi melankóliát, erre a garancia pedig nem más, mint Tim Schafer és csapatának neve.

Az aktív PC Guru-olvasók egy része bizonyára tudja azt is, hogy nem először örvendeztetünk meg titeket Double Fine játékkal, hiszen nemrég a Stacking és a Psychonauts járt a magazinhoz. A Costume Quest a fent említett klasszikusokhoz képest kevésbé elvont, jóval könnyedebb és humorosabb darab, ami ugyanúgy hordozza a gyermeki rácsodálkozás élményét, mint a tőlük eddig ismert kalandos történetmesélést. Aki kedveli Tim Schafer interaktív történeteit, nem fog csalódni: varázslatos külső, egyedi stílus és szerethető figurák várnak a játékosra, mindezt egy kis könnyed RPG-öntettel meglocsolva.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
kaland/RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 magos 1.4 GHz CPU, 256 MB VGA (ATI Radeon X1600 / GeForce 7600GS), 1 GB RAM,1 GB HDD

INFO

A Costume Quest eredetileg 2011. október 15-én jelent meg, idén ősszel pedig folytatást kap.

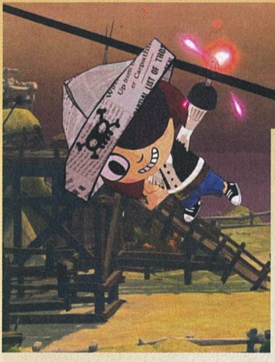
CSOKIT, VAGY ELVESSZÜK!

A Costume Quest címéből már sejthető, hogy egy szerepjátékszerű kalandot élhetünk át, méghozzá stílusosan mindenféle jelmezbe bújva. Az egész történet ugyanis halloween éjszakáján játszódik, mikor az ikerpár Wren és Reynold éppen új városukban indulnak borzongató körútra cukorkák zsákmányolásának céljából. A játék elején kettejük közül választhatjuk ki a főhős lurkót, a másik szerencsétlen testvér sorsa pedig az lesz, hogy egy orkszerű szerzet, úgynevezett grubbin a jelmeze miatt óriási édességnek nézve elrabolja. A tesót tehát mielőbb vissza kell szerezni, különben otthon nagy leszidás fogad, ez pedig a legrosszabb elképzelhető dolog az után, hogy a várva várt ünnepet totálisan tönkretették az enyveskezű grubbinok.

Teljes játékunk ezúttal is kiváló beharangozóként szolgálhat, hiszen a Costume Quest pont idén, feltehetően valamikor október magasságában kapja meg a maga második részét, egy újabb kalandra invitálva még az igazi halloween beköszönte előtt. Ez már csak azért is különleges esemény, mert a Double Fine a történetük során még egyszer se készített folytatást.

A feladatunk az lesz, hogy minél több cukrot összegyűjtsünk (mely az itteni valutának felel meg), legyűrjük az útban álló gonoszságokat, alapanyagokat szerezzünk az újabb kosztümökhöz, és mellékküldetéseket teljesítsünk, amikből egyre több és több nyílik meg. A fajtájuk kifejezetten változatos: akad olyan, ahol hozzávalót kell szerezni a dekoratívan telt tornatanárnőnk pitéjéhez, néha elbújt gyerkőcöket kell felkutatni, vagy ritka kártyák nyomára bukkanni. Javarészt gyűjtögetős feladataink lesznek, amiket különösebb nehézség nélkül teljesíthetünk úgy, hogy minden zegzugba benézünk, a felfedezés pedig cseppet sem fog nehézségünkre esni a jól eltalált hangulat és a színes világ miatt. Mivel térképet nem kapunk, garantáltan jó párszor körbe fogjuk rollerezni a helyszíneket, hogy meg tudjuk tömködni zacskónkat az élénk narancsoktól és fényektől pompázó mesebeli városban és

Rémisztő figurákból Halloween idején természetesen egyáltalán nincs hiány.



a környező területeken. A játék letisztult és gyermeteg stílusú grafikája ötletes és szépen mutat évek múltán is, itt-ott színes gyerekrajzokkal és zsírkréta-mintákkal is tarkították, és bőszen táplálkozik képregényes stílusjegyekből. Szinkron hiányában a szövegbuborékokban felbukkanó aranyos párbeszédekre kell támaszkodnunk, amiken keresztül sok popkulturális utalás és poén is csattan, a hősök arckifejezései pedig nemcsak aranyosak, de kifejezők és komikusak is. A Costume Quest a humorával is odaszegez, emiatt érdemes minél több mellékküldetést megoldani, és minél több szöveges tartalmat elolvasni.

ÁLARCOSBÁL

A cukorkáknál jobban csak a menő jelmezek paprikázzák fel az ifjoncokat, amik a játék központi elemei. A papírmaséból és kartonból eszkábált kosztümök valójában a kasztok metaforái, amik felhúzásukkor különleges képességeket kölcsönöznek viselőiknek. Nemcsak irtó aranyosak, a csatában is ezek vezetnek győzelemre: beöltözhetünk robotnak, csillagharcosnak, lovagnak, és akár unikornisnak is. Mindegyiknek vannak bónuszaik és különleges képességeik, a lovagnak például van pajzsa, a nindzsa lopakodik, az egyszarvú pedig feltámasztja a halott csapattársakat. Ebből észrevehető, hogy a harcokat is a hiperaktív gyermeki képzelet fűti, a szuperképességek, a komikusan ijesztő ellenfelek, a robotok és az űrharcosok csupa olyan dolgok, amikről kiskorunkban mi is fantáziáltunk.

Ezeket a harcokat a jRPG hagyományokból merítő rendszerbe foglalták, összetettségéből ítélve kimondottan gyerekekre szabva, egy könnyen érthető és lecsupaszított formába. A lépéseket körökre osztva kell lezavarni, és minden körben egy quick time event akciót választhatunk, ami akkor megy végbe, mikor a megfelelő gombot lenyomjuk a jelzett időben. Ha az ellenfél a soros, ugyanezzel az eljárással blokkolni is tudunk. A sikeres csaták után természetesen XP-t kapunk (meg persze cukorkát és más gyűjthető jutalmakat), szintlépéskor pedig megnövelt életerő és sebzés lesz a jussunk. Nem kell megijedni akkor sem, ha vesztettünk, ugyanis különösebb retorzió nélkül lehet ismét nekifutni a harcnak. Nem csak a büntetést spórolták ki a fejlesztők, de jó pár dologgal könnyedebbé tették ezt az RPG-pitét: nincs képességfa, tárgylista, és még tapasztalati pontharácsolásra sem buzdít, de a végtelenül lekurtított csaták így is élvezhetők. A fejlődési lehetőségeket leginkább a többféle jelmez és a különféle bélyegek jelentik, amikből mindössze karakterenként egyet választhatunk, és plusz képességekkel vagy tulajdonságokkal erősítik a pöttöm hősöket. A taktikázás tehát annyit jelent, hogy jó jelmezt válasszunk az ellenfelekhez, a leghasznosabb bélyeget helyezzük a ruhácskába, és jól időzítsünk. A csaták és párbeszédek gyors pörgésének köszönhetően azonban nem lehetünk figyelmetlenek, így a játék valósággal odaszegez, hogy egy pillanatra se unatkozhassunk, és minden percben teljesen rá figyeljünk, talán ezért is múlik vele az idő nagyon gyorsan...

FUSS EL VÉLE

Bár a Costume Quest egyszerű és könnyen magába szippantó játékmenete mindössze 4-6 órácska szórakozást tesz ki a gyűjtögetésekbe való belemerülésünktől függően, az a pár óra valódi egyedi élmény. Olyan rövid és édes kaland, ami nem izzasztóan nehéz, ezért kistestvérnek tökéletes első RPG lehet, de az idősebbek is élvezni fogják. Kemény szerepjátékosként könnyen lehet, hogy sokszor mosolygunk a csaták csacskaságán, de ez a játék nem próbál túl komoly lenni, és nem is ebből a célból készült. Bár tökéletesnek természetesen nem tökéletes (sokan hiányolni fogják a harcrendszer mélyülését egy idő után), minden egyszerűsége ellenére egyedi élményt nyújt. Ráadásul a lassan négy éves program PC-s portja tartalmazza a kiegészítő DLC-t is, amivel a történet befejezte után újabb kalandokra indulhatunk, immáron a grubbinok titkait kutatva, egy kissé jegesebb és hidegebb környezetben. Készítsétek hát a zsákjaitokat, és borzasszátok el minél jobban azt a fogorvost, a grubbinokkal együtt!

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a fenti útmutatónkat!

TELEPÍTÉS, AKTIVÁLÁS

Ebben a hónapban nem a megszokott formában kínáljuk a teljes játékunkat, hiszen a magazin mellé két változat jár. A DVD-n a másolásvédelemmel nem rendelkező kiadást találjátok, amit a hagyományos módon, a telepítőfájl elindításával installálhattok, így netkapcsolat nélkül is élvezhetitek a kalandokat. Ezen felül viszont a steames változatot is mellékeltük, viszont ehhez nem jó a DVD-n található telepítő, a játékokat a Steamen keresztül kell letöltenetek! **A DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékkód. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a dolog, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Az egyszerű harcrendszer ellenére minden nagyobb csata emlékezetes.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Due Process, az őrült taktikai FPS

http://dueprocess.info/press/sheet.php?p=due_process

Miközben a Ubisoft sokadszor mutatja be ugyanazt az egy videót a Rainbow Six széria legújabb iterációjáról, azt bizonygatva, hogy az majd visszaállítja az egykor szebb napokat látott sorozat renoméját, a washingtoni, első játékos és kilencfős, jó pár Digipenen végzett fiatalt a soraiban tudó Giant Enemy Crab egy olyan játékon dolgozik, amely az említett taktika FPS minden eszenciáját magában hordozza, a végletekig leegyszerűsítve – és éppen ettől baromi jó. A **Due Process** egy minimalista megjelenésű (leginkább a Minecraft blokkos felépítésére hajazó) multis játék kétszer négy fő részére, amely két fázisból áll. Az első a tervezés: a két csapat megkapja a pálya tervrajzát, ezen a sportközvetítésekben látott taktikai táblákhoz hasonló módon berajzolhatják és megtervezhetik a támadást, illetve a védekezést – ki hová helyezkedjen, hol legyen a behatolás és milyen eszközökkel; minderre mindössze két perc áll rendelkezésre, a támadóknak ebbe a megfelelő felszerelés vételezése (taktikai pajzs, villanógránát, pisztoly, gépkarabély stb.) is beletartozik. Ezután jön maga az akció, amely általában egy pár perces, őrült, üvöltős vérbálban manifesztálódik. Érdemes megnézni a hivatalos honlapon lévő videókat, mert azokból látszik igazán, miért is lelkesedett be mindenki, aki kipróbálta az egyelőre még alfafázisban lévő Due Processt, és miért állt mögé az IndieFund, amely ugye eddig olyan játékokat segített már piacra, mint a Monaco, a Dear Esther, az Antichamber, a Q.U.B.E, illetve a rovatunkban korábban bemutatott Framed.

Crawl: ki a jobb a családban?

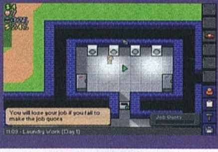
http://www.powerhoof.com/crawl/

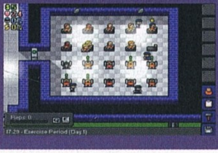
Fura, hogy a rovatba több olyan indie cím is bekerült, amelyre találni mainstream-analógiát – de hát ilyen ez a popszakma. Az ausztrál, mindössze kétfős Powerhoof stúdió játéka, a **Crawl** például az Evolve-ra hajaz – persze nem látványvilágában, hiszen egy pixelgrafikás, küllemében és hangeffektjeiben is retró hangulatot árasztó alkotásról van szó. Nem, a közös a két műben a mechanizmus, bár a „leosztás" fordított: a Crawl egy olyan négyfős multis játék, amelyben egyvalaki az emberi hőst alakítja, három haverja pedig egy-egy szörnyet egy procedurálisan generált dungeonben (a felépítés e tekintetben inkább az Isaacra hasonlít). Harc közben mindenki XP-t gyűjt és szintet lép, ha pedig valaki megöli a hőst, átveszi annak helyét. A cél a 10. szint elérése, ekkor ugyanis megnyílik egy portál, amelyen belépve meg lehet küzdeni a főgonosszal. A játék nagyon sok ötletet tartalmaz – a szörnyeket például egy evolúciós fán szintén lehet fejleszteni a hőstől begyűjtött vérrel, a roguelike címekhez hasonlóan itt is van bolt, ahol emberünk jobb felszerelést zsákmányolhat, és így tovább. A Crawl már megvásárolható a Steam korai hozzáférés programjában, és mindenki ódákat zeng róla – főleg, hogy azon, manapság már ritka címek táborát gyarapítja, amelyet otthoni hálózatban lehet tolni (és egyelőre online mód nincs is, bár tervezik).

The Escapist: A nagy szökés

http://escapistgame.com/

A Spud's Questtel ismertté vált Mouldy Toof Studios egy olyan játék készítésébe fogott, amelyre jómagam az 1986-os, Denton Designs-féle The Great Escape óta várok, ráadásul kivitelében is hasonló e kedves emlékű klasszikushoz. Az alapvetés rém egyszerű: egy rabot alakítasz, a végcél pedig a börtönből való szökés. Ez persze nem megy máról holnapra: erősítened és okosítanod kell magad, kraftolni a többiektől meg- vagy elvehető cuccokból, haverkodni, csencselni – és persze vigyázni arra, hogy mindeközben az őrök figyelmét ne keltsd fel. Utóbbi miatt a napi rutint (létszámellenőrzés, kaja, testedzés) nem szabad kihagyni, plusz a börtönmelót is el kell végezned. A szemre is tetszetős **The Escapist** ráadásul már megvásárolható a Steamen korai hozzáférésben, s egyelőre remekül fest, bár még csak egy fogház játszható benne. A végleges verzió nemcsak több épületet (sőt, egy hadifogolytábort!), de egy szerkesztőt is tartalmaz majd, amivel saját intézményt is építhetünk, a Steam Leaderboard használata pedig máris lehetővé teszi, hogy összemérd szökési tudományodat a többi virtuális elítéltel. És még a testedre sem kell tetováltatnod az alaprajzokat.





Upsilon Circuit: az igazi permadeth

http://upsiloncircuit.com/

A roguelike játékok térnyerésével a permadeth megszokott játékelemmé vált, bár ez a kifejezés ugyebár csak egy menetre vonatkozik, hiszen bár a karakteredet elveszted, magát a játékot kezdheted elölről. Nos, a Legend of Dungeon alkotópárosa, a meglehetősen excentrikus (hogy mást ne mondjak, egy fák közé, a magasba épített kunyhóban élő) házaspár, Alix Stolzer és Calvin Goble új művében a fogalmat szó szerint kell venni. Az **Upsilon Circuit** egy MMO, amely egyetlen szerveren fut, és mint egy tévészéria epizódját, napi rendszerességgel fogják közvetíteni valamely streamelő szolgáltatáson (egyelőre a Twitch van megnevezve). Egyszerre mindössze nyolc játékos szállhat be a buliba – ha valaki meghal, számára egyszer és mindenkorra vége a dalnak, a helyébe a nézők közül választanak valakit véletlenszerűen. A klasszikus ARPG-k alapvetéseire épülő UC világa hatalmas és tele van MI vezérelte szörnyekkel, így a játékosok leginkább velük harcolnak, ha pedig mégis összefutnak egymással, megküzdhetnek életre-halálra. Persze mindez a nézőkön is múlik, hiszen afféle Dungeon Masterként beleszólhatnak a játékba: elhelyezhetnek csapdákat, megváltoztathatják a világot, sőt dönthetnek arról, melyik játékos lépjen szintet vagy milyen felszerelést kapjon, ugyanis az XP és a loot mind az ő kezükbe kerül, így aki jól teljesít és népszerű lesz, afféle celebként élvezheti a nagyérdemű kegyét. A cél egyébként az óriási játéktéren elrejtett Dream Tech kristályok összeszedése – ez az előzetes várakozás szerint eltarthat akár egy vagy két évig is, és ha sikerül a dolog, az Upsilon Circuit is véget ér, vagyis „leveszik a műsorról". Érdekes koncepció, meglátjuk, mi sül ki belőle.

VÉGRE MEGJELENT A „BUNDLE-KEDVENC" THE JOURNEY DOWN MÁSODIK RÉSZE. MEGVÁSÁROLHATÓ A STEAMEN!

2013 meglepetés mobiljátéka PC-n!

http://www.fireproofgames.com/

A brit játékgyártás szívében, Guilfordban székelő Fireproof Studios az elmúlt évek alatt olyan játékokhoz dolgozott be, mint a LittleBigPlanet, a Forza vagy a Killzone, aztán 2012 januárjában úgy döntöttek, hogy saját fejlesztésbe kezdenek Fireproof Games néven. Az első címük egy puzzle-játék volt iOS-re – a többi pedig már történelem. A 2012 decemberében megjelent **The Room** 65 országban került fel az App Store eladási listájának élére, begyűjtött számtalan „Év játéka" díjat, imádták a játékosok és a kritikusok (2013/05-ös számunkban Mo kolléga 98%-ra értékelte), és elkelt 2 millió példányban. A siker még a srácokat is meglepte, aztán villámgyorsan léptek, és nekiálltak, hogy PC-re is elkészítsék a játékot. Nos, a The Room július végén be is futott a Steamre, és az öteurós ár nemcsak a HD-verzióra csinosított alapjátékot tartalmazza, hanem a The Epilogue című DLC-t is, amely picit kitolja a játék élettartamát. Erősen ajánlott vétel mindazoknak, akik szeretik gyötörni a kis szürke agysejtjeiket, és nem adják fel az első kudarc után.

Elysian Shadows: a 2D-s RPG-k új generációja?

http://elysianshadows.com/

Pár tehetséges játékőrült néhány éve összeállt, hogy elkészítsen egy klasszikus 2D-s RPG-t Sega Dreamcastre (igen, jól olvastad!). Aztán ahogy formálódott a cucc, úgy jött meg az étvágyuk, mígnem úgy döntöttek, hogy a játékot modernizálják: fogják a régi idők lelkét, és belegyúrják egy 3D-s környezetbe, dinamikus fényekkel, fizikai motorral, részecskeeffektekkel és minden egyébbel. A végeredmény az **Elysian Shadows** lett, amely valóban kissé zavarba ejtő, hiszen bár láthatóan megőrizte a 16 bites idők szívét-báját, a kamerakezelés és a látványvilág sokkal közelebb áll egy mai átlagjáték-kos ízléséhez. A projekt mindenesetre elnyerte a Kickstarter közösségének kegyét, így a megjelenés biztosnak tűnik – a platformlista pedig eléggé elképesztő: Windows, Mac, Linux, Android, iOS, Ouya és... Dreamcast (nem, ez tényleg komoly!). Sőt: az ambiciózus csapat előző- és jelen generációs konzolokra is ki szeretné adni a terméket, mi több, egy MMO-verziót is terveznek belőle, amely az összes felsorolt platformról játszható lenne egyszerre... Merjünk nagyot álmodni!

Aegis Defender: kalandozz, építs, harcolj!

http://www.aegisthegame.com/

Mijazaki Hajao mester csodálatos látomásainak egyike, a Nauszika – A szél harcosai ihlette a Los Angeles-i GUTS Department fiatal csapatát első játékuk, az **Aegis Defender** elkészítésére. A látványvilág a 16 bites időket idézi, a játékmenet pedig sajátos egyvelege a felfedezős kalandoknak, az akció/platformereknek és a tower defense stílusnak. A sztori egy posztapokaliptikus világban játszódik, amelyben Bart apó és lányunokája, Clu elindul, hogy megszerezzék a falujukat elpusztítással fenyegető robotfélisten, Shem elleni egyetlen fegyvert, a legendás Aegist. A mérnök nagyapa képes életre kelteni ősi gépeket, platformokat és akadályokat tud eszkábálni, lövegeket telepíteni, míg a lány a lőfegyverek és a halálos csapdák szakértője. Kettejüknek tehát össze kell dolgozni a siker érdekében – szólóban váltogathatunk a két hős között, de ha minden jól megy, kapunk kooperatív módot is, így ketten is végigjátszhatjuk majd a kellemesnek ígérkező és okosnak tűnő játékot. Márpedig egyelőre minden jól megy: jelen sorok írásakor a Kickstarter-kampányból még egy hét van hátra, de a kért 65 ezer dollár helyett már 105 ezer jött össze, és a Greenlight-támogatást is elnyerte az Aegis Defender.

Steam-mustra

Ahogy az elmúlt számban, úgy most is összeszedtem pár friss steames megjelenést, amely érdemes lehet e rovat olvasóinak figyelmére. (A *-gal jelzett címek korai hozzáférésűek)

Akció/platformer: Crypt of the Necrodancer*, Wyv and Keep: The Temple of the Lost Idol

Akció: LA Cops*, Recruits*, Victory at Sea, Rex Rocket

Kaland/Puzzle: Eidolon, Back to Bed, The Maker's Eden, Detective Grimoire, Sentris, Gods Will Be Watching, Unrest

Szimuláció/stratégia: Pixel Piracy, Chess 2: The Sequel, Halfway, Mount Your Friends

LEZAJLOTT A 30. LUDUM DARE VERSENY, VÉGEREDMÉNY A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN. ADDIG IS: WWW.LUDUMDARE.COM!

GAMESCOM 2014

Júliusban még az E3-at búcsúztattuk, szeptemberben viszont már az egy hónappal korábbi Gamescomot, a videojáték-ipar másik nagyon jeles eseményét, a német expót, ahol idén is volt bőven meglepetés és új bejelentés. A legfontosabb, legnagyobb címeknek külön oldalakat szenteltünk a magazinban, a maradékot pedig a Hírek rovat keretein belül mutatjuk be.

VAN HELSING VISSZATÉR

Ugyan a tervezettnél később, de azért az eredeti ütemtervnek megfelelően ontja magából az új játékokat a magyar NeocoreGames: a Gamescomon már be is jelentették a The Incredible Adventures of Van Helsing III-at, annak ellenére, hogy a második alig pár hónapja jelent csak meg. Persze ez nem annyira meglepő, már tavalyelőtt is tudtuk, hogy a trilógia villámgyorsan elkészül, lezárva az akció-szerepjáték meglehetősen kacifántos történetét. A harmadik epizódban még mindig a legendás Van Helsing fiát irányítjuk, a történet középpontjában pedig ezúttal a polgárháború által megtépázott Borgovia talpra állási kísérlete áll, de a helyzetet nehezíti, hogy a második felvonásban hűséges bajtársa átigazolt a gonoszokhoz, így Van Helsing kénytelen vele is leszámolni. Az új rész természetesen kompatibilis a korábbiak mentéseivel, így a régóta ápolgatott karakter importálható, és akár a 90. szintig fejleszthető. Ráadásul nem csupán egyedül: a VH3 kooperatív módja négy főt támogat, de nyolcfős PvP-mód is vár azokra, akik maximális kihívásra vágynak. A játék megjelenése 2015 első felében esedékes, 15 eurós áron, mi több, a sorozat a konzolokkal is összebarátkozik: a VH1 Xbox One-ra is megjelenik, és ezt a jövőben trilógia többi része is követni fogja.

MÉG EGY NEOCORE-JÁTÉK KÉSZÜL

A Gamescomon kifejezetten nagy standdal jelenlévő magyar stúdió idén viszont nemcsak a Van Helsinget vitte magával, hanem egy teljesen új játékot is. A Deathtrapről sokáig nem tudtuk, micsoda, aztán augusztus utolsó napjaiban megérkeztek az első képek, és biztossá vált, hogy a VH2-ben látott tower defense minijáték újragondolt, felújított, önállóan futtatható változatáról van szó. Ennek megfelelően a Deathtrap a Van Helsing-univerzumot erősíti, csak itt a szörnyeket nem kell hajkurászni, jönnek azok maguktól. A cél természetesen az invázió megakadályozása, méghozzá 25 különböző, háromszor három szinten fejleszthető csapda bevetésével. Persze nem ez az egyetlen fegyver, hiszen irányítható főhős is van. Egyelőre két játszható kaszt ismert: a Sorceress a klasszikus varázslónő, míg a Mercenary a brutális közelharcos figura. Közös tulajdonságuk, hogy fejlődnek, szintet lépnek, és testközelből, személyesen veszik ki a részüket a harcból, pont úgy, mint az Orcs Must Die-ban. Ez a kellemes játékélmény meg is osztható ismerősökkel és ismeretlenekkel, a játék ugyanis 4 fős multiplayer támogatással is rendelkezik. A Deathtrap megjelenésére egyáltalán nem kell sokat várni, a 20 dollárért vesztegetett tower defense már idén ősszel megjelenik, ráadásul nemcsak PC-re, hanem PS4-re és Xbox One-ra is – igaz, a konzolos verziók csak valamikor később érkeznek.

ÚJ BEJELENTÉSEK A KONZOLFRONTON

ÚJ SILENT HILL KÉSZÜL

Ha az esztendő legváratlanabb meglepetését kell megtalálni, akkor azt a Gamescom szolgáltatta. A történet úgy kezdődött, hogy a Sony előadásán feltűnt egy meglehetősen értelmezhetetlen trailer egy P.T. nevű projektről, aminek a végén az is szerepelt, hogy az interaktív előzetes már le is tölthető a PlayStation Networkről. A demó kategóriába sorolt program egy horror volt, mindössze egyetlen helyszínnel, egy L-alakú folyosóval, három zárt ajtóval és egy pár soros bevezetővel... és a furcsaságok még csak itt kezdődtek, mert ezen a folyosón számtalanszor végig lehet menni, újabb és újabb, rémisztőbbnél rémisztőbb jeleneteket hozva elő. A döbbenetesen hangulatos, egy bizonyos pont után pedig egyenesen zseniális horrorjáték minden idők talán legkörülményesebb és legtrükkösebb utolsó feladványával várta azokat a kalandorokat, akik esetleg megfejtik a rejtélyét. Az alkotók szándékával ellentétben ehhez nem kellett több hét, csupán pár óra, és ekkor jött az igazi csattanó: a PT valójában egy teljesen új Silent Hill-játék előzetese, amit maga Kodzsima Hideo dirigál a neves filmrendező, Guillermo del Toro közreműködésével, és a The Walking Dead-sorozatból ismert Norman Reedus főszereplésével. A név is új, hiszen egy „s" betű került a végére, emiatt pedig azt se tudjuk, hogy a valamikor 2016-ban érkező Silent Hills valójában egy játék, esetleg több, vagy a történet / a tálalás miatt nevezték-e át. De ha csak negyed olyan jó lesz, mint a demó, akkor már új klasszikust köszönthetünk a műfajban! ◪

VISSZATÉRT A SIERRA

A Gamescom előtti napokban érdekes új oldal tűnt fel a neten – az egykori Sierra honlapja aktiválódott újra, annak ellenére, hogy az Activision által felvásárolt kiadó hat évvel ezelőtt megszűnt. Mi áll akkor a háttérben? Egy meglehetősen érdekes üzleti döntés: az Activision most látta elérkezettnek az időt arra, hogy kihasítsa a maga szeletét az indie-játékok tortájából, amit a Sierra név alatt kísérel meg. A sort egyelőre két játék kezdi, a zseniális konzolos Geometry Wars harmadik része, valamint a legendás King's Quest kalandjáték-sorozat teljesen új epizódja, amely valamikor 2015-ben jelenik meg, főszerepben Graham királylyal, az unokájának mesélő nagypapa karakterében, aki visszaemlékezik legendás kalandjaira. Sem ez, sem a 3D-be váltó Geometry Wars 3: Dimensions nem rendelkezik platformmegjelöléssel. ◪

NOVEMBERBEN JÖN A WOW

Természetesen a nyomtatott sajtó örök átka, a lapzárta után érkező bejelentések ezúttal sem kíméltek meg minket: olyannyira nem, hogy a Blizzard pont a múlt havi monumentális World of Warcraft: Warlords of Draenor előzetesünk megjelenését követően volt hajlandó elárulni a világnak, mikor is várható a Chris szerint szimplán a legjobbnak ígérkező kiegészítő. A válasz? November 13: az ősz várhatóan legsikeresebb PC-s játéka ekkor kerül a boltokba, és ekkortól aktiválható a Battle.net-en. Természetesen a bejelentés mellé a hagyományoknak megfelelően az új, hihetetlenül durván festő intró is társult, amit érthető okokból nem tudunk itt megmutatni. Képzeljétek el a legszebb CG-filmet, szorozzátok meg minimum kettővel, és tegyetek bele sok dühös orkot. Na, pont olyan! ◪

SZEPTEMBERI VÁRÓLISTA

NHL 15 (09. 12. | PS3, PS4, X360, XONE)

TRAIN SIMULATOR 2015 (09. 15. | PC)

WASTELAND 2 (09. 19. | PC)

FIFA 15 (09. 19. | PC)

■ A Gamescom legmeglepőbb és legvitatottabb hírét a Microsoft-konferencia szállította, a jövő télen érkező Rise of the Tomb Raider ugyanis Xbox exkluzív lesz. Hogy véglegesen-e, az csak utólag derült ki – a válasz szerencsére nem, de az Xbox One / Xbox 360 exkluzivitás időtartama nem ismert. Talán nem lövünk nagyon mellé, ha azt mondjuk, hogy 2016 második felében már a PC-s és a PS4-es játékosok is beszállhatnak a kalandba...

■ Végleges megjelenési időpontot talált a Pro Evolution Soccer 2015-nek a Konami. A FIFA legnagyobb és tulajdonképpeni egyetlen riválisa meglehetősen későn, november 13-án kerül a boltokba, de az ingyenes próbaverzió már szeptember 17-től elérhető lesz. A PES idén már az új konzolokat is megcélozza, így az eddigi labdazsonglőrök mellé a PS4-esek és az Xbox One-osok is csatlakozhatnak.

■ Villámgyors tempóban fejezte be a PC Guru hasábjain alig pár hónapja szereplő The Vanishing of Ethan Cartert annak csapata, az egykori Bulletstorm fejlesztőkből alapított The Astronauts. A döbbenetesen jól kinéző kalandjáték szeptember 25-én jelenik meg PC-re, 18,99 euróért kínálva a detektívtörténetet. A korábban bejelentett PS4-es változat késik, csak valamikor 2015-ben várható.

■ A magazin hasábjain tavaly tél óta folyamatosan szereplő DayZ új mérföldkőhöz érkezett – nem, nem érkeztek még meg a járművek, és a zombik is előszeretettel futnak át a falakon, de a fejlesztés jól halad, olyannyira, hogy megtörténik a lehetetlen is: konzolos változat készül! Az egyelőre PS4-exkluzív átirat a PC-s kiadást is gazdagítja, például az új, minden eddiginél erősebb multiplatform motornak hála.

RYSE: SON OF ROME

[ÍRTA WILSON] **Nem hittük volna, hogy kevesebb mint egy év alatt elkezdenek átvándorolni PC-re az Xbox One prominens exkluzívjai, de a Microsoft lazán fogja a gyeplőt, még akkor is, ha olyan játékról van szó, amit ők maguk adtak ki. Így eshet meg az, hogy érkezik a PC-s Ryse.**

Hogy ez miért is annyira örömteli egy, a világsajtóban közepes értékeléseket (jelenleg 60%-on áll a Metacritic-mutatója) bezsebelő játék esetében, annak tulajdonképpen két oka van: a téma és a tálalás. A Római Birodalom olyan terep, amire érthetetlenül kevesen merészkednek ki – a legutóbbi, meglehetősen vegyes fogadtatásra lelt Total Wart leszámítva nem is nagyon lehet a közelmúltból olyan játékot felidézni, amely minden idők egyik leghatalmasabb uradalmával foglalkozott volna, így a Ryse már csak ezért is emlékezetes. Azért pedig különösen, hogy mennyire döbbenetesen jól néz ki: a lehengerlő látvány megálmodásában mindig is élen járó Cryteknek ugyan szó szerint a gatyája is ráment arra, hogy a Ryse olyan legyen, amilyen, de a végeredményt látva azért hálásak lehetünk nekik érte. Főleg, ha azt is számításba vesszük, hogy a valamikor ősszel érkező, digitálisan és dobozos formában is elérhető átirat az eddigi Crytek-játékokhoz hasonlóan igyekszik mindent kihozni napjaink csúcsgépeiből, amit csak lehet.

MINDEN DUPLA

Ennek megfelelően a Ryse: Son of Rome azon maroknyi PC-s játék sorait erősíti, melyek támogatják a 4K felbontást, így dupla mennyiségű képkockával rajzolja le a Római Birodalom szívét és távoli tartományait. A Ryse-ot ennek megfelelően már most az új csúcsnak hívják a PC-s grafika kategóriájában, egy olyan játéknak, amely még évek múlva is jó szolgálatot fog tenni, ha egy hardver képességeit kell tesztelni. Természetesen az átirat azért nemcsak a grafikus tuningról szól, hanem kisebb tartalmi bővítésről is – ez a kiadás már alapból tartalmazni fogja az összes bővítményt, és még egy extra skint is.

ADATOK

KIADÓ
Crytek / Deep Silver

FEJLESZTŐ
Crytek

MŰFAJ
hack and slash

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Dante's Inferno
2010 (ELECTRONIC ARTS)

God of War: Ascension
2013 (SONY)

A történet során felbukkanó fontosabb szereplők kidolgozása hollywoodi színvonalú.

SLEEPING DOGS: DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA WILSON] **Az évről évre gyengélkedő Square Enixnél idén valaki komolyan átaludta az évet, hiszen 2014 őszére gyakorlatilag zéró játékkal készültek, mintha elfelejtették volna, hogy ilyentájt egy kiadónak általában szokása játékokat is kiadni. Sebaj: életbe lépett a B-terv.**

Hongkong a játékipar egyik legmostohábban kezelt városa, pedig valójában remek helyszín.

A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy a Sleeping Dogs: Definitive Edition bejelentése elsősorban csak azokat lephette meg, akik nem követték a híreket: az új kiadás létezése már hónapokkal ezelőtt kiszivárgott, sőt, a Gamescom előtti napokban már a csomag hivatalos képanyaga is, így a Square Enix sajtóközleménye nem rengette meg a világot. De tulajdonképpen maga a változat se fogja – a Sleeping Dogs 2012 egyik nagy, kellemes csalódása volt, de a kiadása óta a műfajában azért született minimum egy nála sokkal jobb utód (a GTA V), amely pont az újrakevert Sleeping Dogs megjelenésének idején vándorol át a Square Enix által megcélzott platformokra.

ÚJ CSOMAGOLÁS, RÉGI TARTALOM

Hogy a Definitive Editionnek pontosan mi értelme is van PC-n, azt egyelőre nem tudjuk (a felbontás és a képfrissítés terén hozott „újdonságok" ott alapból elérhetők voltak), de PS4-en és Xbox One-on azért lehet piaca, és nem utolsósorban a brandet is erősítheti, amire szükség is van, hiszen a még mindig hét lakat alatt őrzött folytatás megjelenése előtt illik felkorbácsolni az érdeklődést. A Definitive Edition ezt úgy kívánja kivitelezni, hogy egyetlen lemezre pakolja mind az alapjátékot, mind annak több tonnányi letölthető tartalmát és kiegészítőjét – szám szerint 24 bővítmény található a csomagban, közte a sztorit kibővítő Year of the Snake-kel és a horrortémában mozgó Nightmare in North Pointtal, na meg a rengeteg kosztümmel és egyéb kiegészítővel, amely teljesen új színt kölcsönzött az alvilág sorai közé beépülő főhősnek. A Sleeping Dogs: Definitive Edition október 10-én érkezik meg Európába.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
United Front Games

MŰFAJ
akció

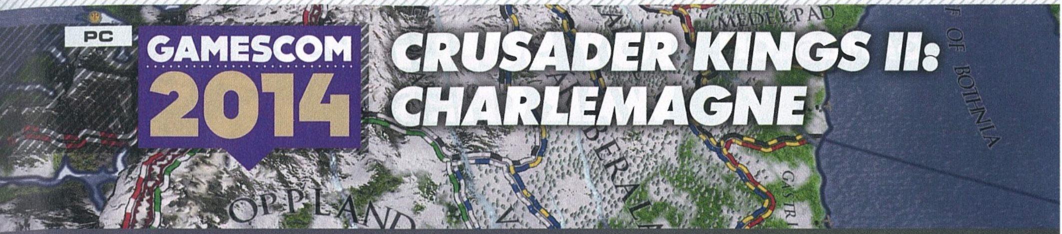
MEGJELENÉS
2014.10.14.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

Saints Row: The Third
2011 (DEEP SILVER)

Grand Theft Auto V
2013 (ROCKSTAR)



PC

GAMESCOM 2014

CRUSADER KINGS II: CHARLEMAGNE

[IRTA **WILSON**] **Lehet, hogy a múltban rengeteget hibáztak, de ha a saját játékaikról van szó, a Paradox egész egyszerűen tökéletesen használja ki a digitális terjesztés előnyeit: még alig élveztük ki a márciusi Rajas of India újdonságait, máris a kanyarban a következő adag!**

Egy mostanra már lassan két és fél éves címet ekkora elánnal és ilyen színvonalon támogatni továbbra is egyedülálló: a Paradoxon kívül nem nagyon van még kiadó, amely egy single-player-centrikus játékkal ennyire sokáig foglalkozna, és nem inkább a folytatás készítésébe ölné minden idejét és pénzét. Az eddigi kiegészítők, a The Old Gods, a Sons of Abraham, a Sword of Islam annyira sok új frakcióval, területtel és történelmi korral bővítették minden idők egyik legjobb grand strategyjét, hogy már egyre nehezebb lehet bővítményt kitalálni hozzá, de a Paradoxnak azért még van pár ötlet a tarsolyában.

BIRODALOM 2.0

A szám szerint hetedik kiegészítő, a Charlemagne Nagy Károly uralkodását, a Szent Római Birodalom születésének első lépéseit helyezi a középpontba, egy teljes évszázaddal toldva meg a játszható időkeretet, így a birodalomépítők már 769-ben nekivághatnak a még formálódó Európa meghódításának. A bővítmény legnagyobb újítása a kormányzóság rendszerének teljes újragondolása, valamint az évszakok és a klímaváltozás bevezetése, így most már a hatalomért folyó harcba maga a természet is beleszól... és több mint egy tucatnyi új népcsoport is, akik mind arra vágynak, hogy övék legyen a kontinens legerősebb, leghatalmasabb nemzetsége. A kemény feladat sikeres elvégzését segíti az új nemesi címek bevezetésének lehetősége, a saját zászló- és országnév kiválasztása is, és persze a fontosabb eseményeket tömörítő éves jegyzet, amely a szász krónikák stílusában foglalja össze az esztendő maradandó eseményeit.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
grand strategy

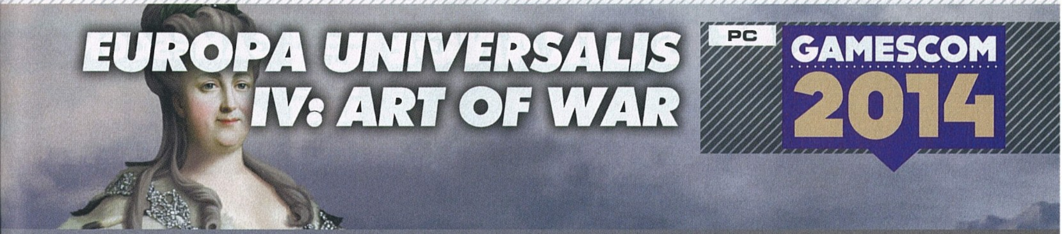
MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Crusader Kings II: The Old Gods
2013 (PARADOX)

Az új, idei kiegészítő tökéletesen belesimul a korábban kiadottak által kibővített időkeretbe.



EUROPA UNIVERSALIS IV: ART OF WAR

PC

GAMESCOM 2014

[IRTA **WILSON**] **Ha a két és fél éves Crusader Kings II támogatása még mindig tart, és erősebb, mint valaha, akkor bele se merünk gondolni, mi lesz a nála jóval fiatalabb Europa Universalis IV-gyel, amely szintén idén bővül, immáron harmadik alkalommal.**

Ha a világ meghódítására készülsz, és van időgéped is, itt mindent megtanulhatsz.

Az elsősorban a kereskedésre, és nem a háborúzásra építő grand strategy játék legújabb bővítménye azért is üdvözlendő, mert új oldalára billenti a mérleg nyelvét: az Art of War elsősorban már nem a kalmárkodás általi hatalomszerzésről és meggazdagodásról szól, hanem a karddal és egyéb fegyverekkel vívott harcolásról, az erődszakkal való terjeszkedésről. Ehhez pedig keresve se találhatna jobb alaptémát a harmincéves háborúnál: az Európát három évtizeden át lázban tartó konfliktus volt az az időszak, mikor az állam és az egyház nem csupán parázs vitákkal ütköztette az érveit, de katonákkal is. A legalább 8, de egyes becslések szerint akár 11 millió áldozatot is szedő háború elsősorban a protestánsok és a katolikusok ellentétének kiéleződéséről szólt, de ez volt az az időszak is, mikor Európa leghatalmasabb birodalmai vagy széttöredeztek, vagy ellenkezőleg, felemelkedtek, újrarendezve a kontinens politikai térképét.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
grand strategy

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Europa Universalis IV: Wealth of Nations
2014 (PARADOX)

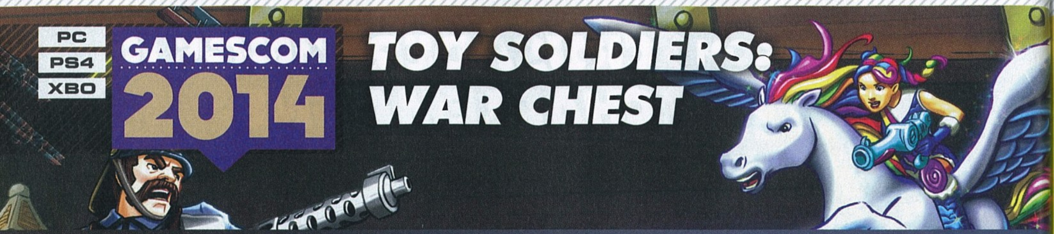
SZUN-CE NYOMÁBAN

Természetesen a témaválasztás nem az Art of War egyetlen újdonsága: a napóleoni korszakot is felkaroló kiegészítőben például jelentősen egyszerűsödött a hadsereg felállítása, akár egyetlen kattintással is lehetővé téve hatalmas haderő felvonultatását, földön és vízen egyaránt. Ezenfelül javul a diplomácia, sokkal több lehetőség lesz a forradalmak támogatására és elfojtására, és az se jelent majd gondot, ha a provinciákon belül kell meghúzni az ottani vezetők jogkörét. Az Art of War megjelenése sincs túlságosan távol, az Europa Universalis IV rajongói valamikor idén ősszel, legkésőbb a télen harcba vonulhatnak.

PC PS4 XBO

GAMESCOM 2014

TOY SOLDIERS: WAR CHEST



[ÍRTA WILSON] **Váratlan bejelentésből rettenetesen kevés volt az idei kiállításon, de azért a Toy Soldiers: War Chest feltűnése semmiképp se volt kiszámítható, mert a sorozat sose volt annyira népszerű, hogy hatalmas tömegek kapják fel a fejüket a neve hallatán.**

A War Chest bejelentésében két meglepő elem volt: az egyik, hogy a kiadás jogai átvándoroltak a Ubisofthoz, a másik, hogy a terepasztalos háborúzás ezúttal már öt frakció között zajlik majd, szemben az eddigi felállással. A császári oldal, a Kaiserek visszatérése persze senkinek sem okozhat meglepetést, elvégre az első világháborút nehéz lenne nélkülük elképzelni (még ha fiktív csatákról van is szó), azt viszont talán már senki se várta, hogy a játékkatonák mellé a gyerekjátékok egy teljesen új, nem éppen odaillő csoportja is csatlakozik.

GONDOS BOCSOK

A Starbrightnak hívott sereg ugyanis minden, csak nem tradicionális, hiszen terepszínű ruhában feszítő, acélsisakot viselő bakák helyett unikornison lovagoló tündék és plüssmackók vágtáznak a tűzvonalban, cuki kinézetüket meghazudtoló vérszomjjal próbálva meg eltenni láb alól az ellenséges sereg képviselőit. Az vitathatatlan, hogy a rikító színeik és a típusaik miatt is teljesen kilógnak a Toy Soldiers stílusából, az viszont tény, hogy eddig is játékkatonák harcoltak, így valamennyire stílszerűnek tűnik másfajta játékokat is bevonni az amúgy sok újdonságot nem hozó Toy Soldiers-világba. A küzdelem most is egy terepasztalon fog zajlani, ahol a tower defense műfaja keveredik a TPS-ekkel és az RTS-ekkel. A fura egyveleg még mindig nagyon jónak tűnik, ha szépnek nem is, hiszen hiába telt el sok esztendő az első rész óta, a War Chest pontosan úgy néz ki, mint az előtte kiadott két rész. Remélhetőleg ez a jövő tavasszal esedékes megjelenésig még változik, és a maradék három frakcióban alacsonyabb lesz az unikornisok száma...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Signal Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Toy Soldiers
2010 (MICROSOFT)

Toy Soldiers: Cold War
2012 (MICROSOFT)

A színek tényleg hiányoztak eddig a sorozat csatatereiről, de azért ez lehet, hogy túlzás...

LIFE IS STRANGE

PC PS3 X360 PS4 XBO

GAMESCOM 2014

[ÍRTA WILSON] **Ezer sebből vérző játékmenete ellenére emlékezetes volt a francia csapat, a DONTNOD debütáló játéka, a Remember Me, amit szinte kizárólagosan a világának köszönhet – a stúdió most a világépítésben szerzett tapasztalatait felhasználva készíti második játékát.**

A stilizált, kevés színt használó Remember Me után igazi felüdülés ez az új látványvilág.

A helyszín ezúttal nem a távoli cyberpunk jövő, hanem napjaink világának egy csendesebb, békésebb szelete, az oregoni (a valóságban nem létező) városka, Arcadia Bay, ahonnét főhősünk, Max Caulfield (aki szintén lány) öt évvel a játék eseményei előtt költözött el, hátrahagyva nem csupán régi életét, de egykori legjobb barátját is, a bájos Chloét.

A hölgy nem viselte túl jól a hirtelen változást, ahogy azt sem, mikor a Max pótlására szánt legjobb barátnője, Rachel Amber egy napon nyom nélkül eltűnt. Mázli, hogy a városba visszatérő hősnőnk hajlandó segíteni Chloénak a lány felkutatásában: az még nagyobb szerencse, hogy Max megmagyarázhatatlan okból az idő visszapörgetésére is képes...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
DONTNOD

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

The Walking Dead
2012 (TELLTALE GAMES)

The Wolf Among Us
2013 (TELLTALE GAMES)

A ZABHEGYEZŐ

Max persze nem mindenható, az idő kerekét jobbára csak pár perccel tudja visszaforgatni, megváltoztatva az éppen aktuális szituációk végkimenetelét. A marihuánát szívó Chloéra rányitja az apja az ajtót? Ugorj vissza egy picit, vedd el tőle az anyagot, és vidd el te a balhét. Eltörtél egy, a nyomozáshoz fontos bizonyítékot? Vissza a múltba, és tegyél meg mindent, hogy ne ejtsd el! A Life is Strange tele van ilyen és ehhez hasonló helyzetekkel, és mindegyik új irányba terelheti a történet végkifejletét, de ez azért alapvetően egy olyan kötött, szűk mozgástérrel rendelkező kalandjáték, mint amilyenekkel a Telltale megtalálta a maga szerencséjét, így azért drasztikus változásokra, komoly beleszólási lehetőségekre kár is számítani. A Life is Strange ráadásul epizodikus lesz: az öt fejezet jövő télen tesz pontot a sztori végére.

F1 2014

[IRTA MO] **Alaposan sebességet váltott a Codemasters idén, hiszen nem egy, hanem rögvest két Forma 1-es játékot is bejelentettek: a szokásos éves kiadás mellett 2015 első felében érkezik a PS4-es és az Xbox One-os változat, végre áttolva a sorozatot az új gépekre is.**

A száguldó cirkusz virtuális verziójának éves bejelentése és megjelenése már szokásosnak mondható. Az már kevésbé, hogy rögvest kettő is készül belőle a Codemasters gondozásában. Pici öröm az ürömben, hogy az F1 2014 október 17-én boltokba kerülő változata még csak Xbox 360-on, PlayStation 3-on és PC-n lesz elérhető, amit azután csak a jövő évben követ egy vadonatúj motorral és új generációs játékélménnyel dübörgő verzió. De ne szaladjunk ennyire előre, térjünk vissza a már a rajtrácson brümmögő idei kiadáshoz, ami természetesen a 65. idény összes fontos változását tartalmazza.

SZEZONRA KÉSZEN

A gépszörnyek turbómotorokkal zakatolnak, KERS helyett 161 plusz lóerőt jelentő ERS-t használnak, és persze Maldonado is már a 13-as rajtszámmal gyűjtögeti a büntetőpontokat az aszfaltcsíkokon. Ezek a fontos technikai- és szabálymódosítások értelemszerűen nem csupán a körítésben kapnak fontos szerepet, hanem a vezetési élményt is alaposan befolyásolják. A fejlesztők ígérete szerint teljesen más érzés lesz a pályán tartani a V6-os motorokkal, súlyosabb abroncsokkal és átalakított orrkúpokkal szerelt autókat, mint a tavalyi verdákat. Hogy ezzel ne gyűljön meg a bajunk túlságosan, az F1 2014-et elindítva futnunk kell egy tesztkört, ami alapján a játék felméri vezetési képességünket. Ennek megfelelően lövi be azután a nehézségi szintet és a vezetési asszisztenciákat, így a rutintalanok biztosan nem fognak elveszni a tonnányi beállítási lehetőség között. Természetesen ha nem vagyunk elégedettek az eredménnyel, akkor manuálisan bármikor megváltoztathatjuk azt, kikapcsolhatunk minden segítséget a brutális kihívás érdekében, de akár Very Easy opciót is választhatunk a Scenario módban, míg bele nem jövünk a kormányrángatásba.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2014. 10. 17.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

F1 2012
2012 (CODEMASTERS)

F1 2013
2013 (CODEMASTERS)

Az „igazi” forradalomra jövő tavaszig ugyan még várni kell, de addig legalább be lehet gyakorolni a pályákat az új kocsikkal.

És ha már a játékmódokról esett szó: visszatér a közelmúlt valós versenyhelyzeteit kihívások formájában feldolgozó Scenario mód és a kibővített karrierlehetőség, ám a régi idők versenyeit felvonultató klasszikus játékmódra idén nem számíthatunk. Hangsúlyozzuk, idén, ugyanis a Codemasters nem szeretné dobni a népszerű funkciót, így a széria későbbi részeiben valamikor újra találkozhatunk majd Bergerrel, Piquet-vel és Sennával.

Ahogy említettük, a fejlesztők párhuzamosan dolgoznak emellett egy új generációs változaton, amely még bőven a 2015-ös szezon kezdete előtt juthat el a játékosokhoz, arról pedig digitális formában érkező kiegészítők gondoskodnak majd, hogy a következő évadot napra készen kezdhessük. Az aktuális konzolgenerációs verzióról egyelőre csak annyit árult el a Codemasters, hogy nem egy javított grafikával készült átdolgozásról van szó, hanem az alapjaitól újjáépített játékról, amihez természetesen egyedi fejlesztésű motor is dukál – többek között ennek programozási munkálatai miatt sem tudják idén tető alá hozni a projektet. Az ígéretek szerint Xbox One-ra, Playstation 4-re és PC-re egyaránt megjelenik, ráadásul egyik sem portolt verzió lesz. További információkat azonban majd csak az F1 2014 októberi rajtja után árulnak el róla, amit már most epekedve várunk.

A hivatalos képekben az a jó, hogy vagy hátulról, vagy szemből mutatják a kocsikat, látványos jelenet nélkül.

GAMESCOM 2014

MIGHT AND MAGIC HEROES VII

[ÍRTA TIKA] **A Gamescom előtt a Ubisoft elindított egy visszaszámlálót, amely egy új Might & Magic project bejelentéséhez hivatott kellő izgalmi állapotot indukálni. Nyilván nem árulok el nagy titkot, hogy a végeredmény a Heroes VII bejelentése lett, amely a saga születésének 20. évfordulóján debütál majd.**

Nosztalgikus alkat lévén magam is elmorzsolok egy könnycseppet, ha a Heroes of M&M korai epizódjai, főleg az ikonikus harmadik rész szóba kerül. Nyilván az eltelt idő, a korai szenilitás is szépít az emlékeken, de ha bárkit megkérdezel, általában a hármas befutó. A szívizmokat legkevésbé megmozgató Heroes VI után azonban mind kevesebb sansz mutatkozott arra, hogy a sorozat visszatérjen a jól bevált klasszikus alapokhoz, és visszanyerje régi tündöklését. A „tündöklés" kifejezést persze átvitt értelemben tessék feldolgozni, mert nem hiszem, hogy bármely hardcore rajongó körbepisilné a gyönyörtől a PC-jét, ha a 90-es évek látványvilága kacsintana rá a képernyőről. Ugyanakkor remek példa az idén februárban debütált Might & Magic X: Legacy, amely szinte hibátlan kivitelezéssel repített minket vissza a régi idők szerepjátékaihoz, és bizony belső nézetből négy hős még mindig tud úgy szinkronban együtt gyalogolni, hogy az valóban érdekes legyen. Nos, épp a Legacy alkotógárdája, a német illetőségű Limbic fog rendet tenni a Heroes ágon is.

ÚJABB HERCEG, FEHÉR LOVON?

A történetből csak az alapszituációt ismerjük, eszerint a Szent Birodalom uralkodó nélkül maradt, és jelenleg épp pusztító polgárháború zajlik, ahol mindenki lelkesen gyepálja a többieket a hatalomért. Ezen áldatlan állapotnak akar véget vetni Ivan herceg, és hogy megteremtse az áhított békét, mind a hat frakció támogatására szüksége lesz, az új uralkodó kinevezését ugyanis csak egy hattagú tanács hagyhatja jóvá, amelynek képviselői nem meglepő módon az említett csoportokból kerülnek ki.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Limbic Entertainment

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Might & Magic Heroes VI
2011 (UBISOFT)

Tudjuk tehát, hogy a játszható fajok száma kereken hat, ebből eddig négyet konkrétan meg is neveztek, úgymint Haven, Academy, Stronghold és Necropolis. A maradék kettőt a játék rajongói bázisa választhatja ki szavazással, jelenleg épp a Sylvian és a Fortress (elfek és törpék) között zajlik nagy csata. A hivatalos oldal (www.mmh7.ubi.com) gyakorlatilag egy közösségi portál, ahol a fáma szerint Ashan hősei egy Shadow Council nevű titokzatos szervezetbe tömörülnek, és a háttérből befolyásolhatják a jó Ivan herceg kalandjait. Ennek a tanácsnak bárki a tagja lehet (egy Uplay account szükséges csupán), és hallathatja a hangját, továbbá szavazások, javaslatok és chat formájában alakíthatja az elkövetkezendő hónapokban a fejlesztőkkel karöltve a játék világát. Mindez természetesen jutalmazva is lesz, új achievementek, avatarok, címek nyílnak meg az aktív tagok előtt.

A Heroes VII az Epic Games Unreal 3 motorját használja, és persze teljes mértékben kiaknázza annak fizikai alrendszerét: hófúvások, lavinák, számtalan rombolható tereptárgy színesíti majd a pályákat. A fejlesztők számos scriptet helyeznek el a küldetésekben, amelyek igyekeznek meggátolni a lineáris továbbjutást, ergo bárhol leszakadhat egy híd, vagy egy sziklaomlás eltorlaszolhatja az addig biztonságosnak hitt utakat – az eredmény egy közjátékokban, váratlan eseményekben gazdag kampány lett. Az új epizód tanult az előd hibáiból, így természetesen lesz belső várnézet (a hatodik felvonásban utólag, rajongói nyomásra pótolták egy későbbi javítással), bár kérdéses, hogy a közösség hogyan fogadja a stilizált, amúgy csodálatos enteriőrt, mert ugye ez még nem 3D-s, mint mondjuk az ötödik részben,

A műfaj szerencsére él és virul: a kifejezetten remek Age of Wonders III mellett idén egy új King's Bounty is érkezett.

A fapados kezelőfelület mögött egy igazán szép játék lapul, amely a fantasztikus motorjának hála gyönyörűen fest.

amit ilyen tekintetben építészeti remekműként szokás felemlegetni. A nyersanyagok terén visszatérünk a 6+1-es felosztáshoz, ahol az arany, érc, fa, kristály biztosnak látszik, viszont a másik három gyanítom nem a higany, kén, drágakő trió lesz.

A Limbic tehát szorgalmasan kalapálja vissza azokat az értékeket, ami a korai epizódokat jellemezte, ugyanakkor megvan a saját innovatív elképzelésük is. A Legacy ismeretében az

Sajnáljuk, hogy a magyar Black Hole Entertainment kikerült a képből, de ha egy jobb játék a végeredmény, ám legyen így!

old school stílus sem idegen tőlük, így például a Heroes 7 kezelőfelülete sokkal inkább hajaz a 90-es évek stílusára, azaz egyszerű, szögletes panelek, szemben a mai webkettes dizájnnal. Mindent persze nem kaphatunk meg, tehát ha valaki a harcoló főhősöket sírná vissza a negyedik részből, nyugodtan kamillázza tovább a szemét, mert a seregvezér itt biza újra csak és kizárólag a passzív képességeivel és a varázslataival tarolhat. A karakterfejlődés már más tészta, én kvázi evidensnek veszem a régi képességfát, és mintha erről csicseregnének a verebek is.

FEDEZÉKBE?

Az alapvetés, miszerint a körökre osztott kampánytérképen a főhős a seregével együtt mozogva fedezi fel a környéket, nyersanyagot gyűjt, kincsek után kajtat, várakat foglal el, nem változik jottányit sem. Látszólag ugyan több a mellékszál, színesebbek a pályák, ötletesebb a berendezés – az időközben megjelent gameplay-videóban láthatunk például egy katapultot, amely a várunk közelébe jutó kolosszusokat automatikusan szétbombázza, vagy az egyik földalatti részben egy felszíni tó vizét alulról megcsapolva lehetett csak továbbjutni –, de ettől még ez a jól ismert, „barátságos" Heroes közeg. Ugyanakkor a csatafelület (amely szintén a hagyományos, körökre osztott, sakktábla felosztású terep) már számos újítással szolgál. Ebből az első, hogy a „látványos" jelzőt itt aztán bőven lehetne adagolni, kezdve attól a pillanattól, hogy a kamera madártávlatból körbejárja az adott placcot, ahol a seregek megütköznek, majd rákőzelít. A csatatéren rengeteg a fedezék – és ha azt mondom rengeteg, akkor az nem költői túlzás, mert fák, romok, farakások, cserjések meg minden nyavalya ott terpeszkedik a két sereg között, amelyek mögé elméletileg majd el lehet bújni, és a lényeink így

A NÉMET BRIGÁD

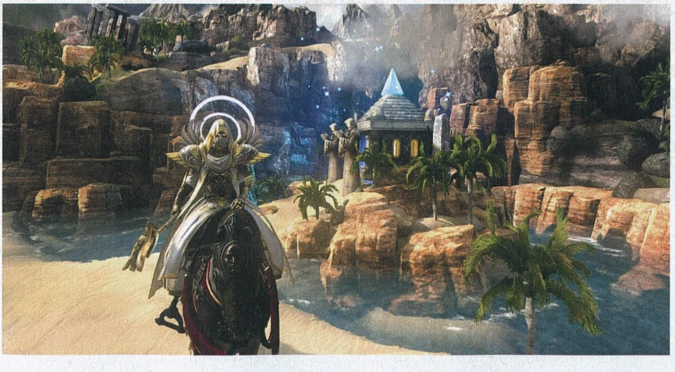
A Limbic Entertainment számára nem idegen a stratégiai műfaj. Az 50 főt foglalkoztató, 2002-ben alapított stúdió a magyar Black Hole Entertainmenttel karöltve készítette el a Might & Magic Heroes VI-ot, de a Limbic alapítói a Ubisoft által 2007-ben felvásárolt Sunflowersnél kezdték, ahol a remekbe szabott Anno-sorozaton dolgoztak, így mind a stratégiák, mind a Might and Magic világában komoly tapasztalatuk van, és a lehető legalkalmasabbnak tűnnek a feladat elvégzéséhez.

a szokásosnál is nagyobb védettséget kapnak a nyilaktól, mágikus lövedékektől. Fontos megemlíteni, hogy a négyzetrácsos felületen ezentúl a hátba, illetve oldalba támadásokért méretes bónusz jár. A taktikázós játékmenetben elvileg nem lehet buktató, persze nyílt mezőből is sokat szeretnék majd látni.

Frakciónként 11 egység várható a core-elite-champion-warfare skatulyákkal, és 4-4 osztály. Ami a lényeket illeti, mindegyik fejleszthető lesz, tehát ez az irányvonal is megmarad. Jelenleg a Havenből a crossbowman, horseman, swordbearer és rémfarkas ismert, az Academyből pedig a cabir, djinn, magic bird és colossus. Ez utóbbi frakció az, ahol a varázslat nem a hit erejéből táplálkozik, hanem egyszerűen csak a tudás egy magasabb formája, így itt jóval nagyobb szerepe lesz a gólemszerű lényeknek. Utóbbiak a lovassággal egyenértékű támadóerőt képviselnek, csak ugye a morált nem lehet rajtuk „leverni", merthogy ilyennel nem rendelkeznek. A Haven hagyományosan épp a morális szálon erős, úgyhogy a kontraszt láthatóan minden frakció között meglesz.

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK...

A Heroest kedvelő közösség most valóban hallathatja a hangját, tehát tessék szorgalmasan látogatni a hivatalos oldalt, és részt venni a szavazásokon, javaslatokkal bombázni a fejlesztőket. Ami eddig biztosnak tűnik, hogy a látvány és a fizika pazar, a domborzat, az időjárási elemek és a lebegő paloták gyönyörű egyveleget képeznek. A történet nem eget rengető, de még jól is elsülhet, ugyanis egy ilyen alkotásban a zene hangulatteremtő ereje, a mellékszálak, a taktikai repertoár, de a lény- és varázslatkészlet is legalább akkora súllyal esik majd latba. A 20 éves évfordulón megjelenő alkotástól – a Legacy után – egyébként minimum elvárás, hogy a Might and Magic ezen ága is gazdagodjon egy méltó folytatással. Megérdemelné már a sorozat!



WORLD OF SPEED

[ÍRTA MO] **Csapatalapú, autóversenyzős free-to-play MMO. Ízlelgessük kicsit ezt a műfaji terminust, hisz egyfelől kevés ilyen projekt akad, másrészt ez lehet a londoni székhelyű Slightly Mad Studios következő nagy dobása.**

Ugyan melyik vérbeli gamer ne élt volna már át olyat egy online meccs alatt, mikor a többiek annyival jobbak voltak nála, hogy tíz perc után legszívesebben elvonult volna egy sarokba zokogni? Vagy pont ellenkezőleg, a csapatába került egy zöldfülű játékos, aki azután az aznapi teljesítményt alaposan lehúzta? Vagy olyan ellenféllel találta magát szembe a virtuális játéktérben, aki nem kis összeget fordítva hobbijára legyőzhetetlennek bizonyult? Hosszasan lehetne sorolni az ehhez hasonló egyenetlenségeket, igazságtalanságokat, amelyek különösképpen az online autóversenyek esetében igazak, mikor egy elszámított kanyar után általában már sanszunk sincs beérni az előttünk haladókat, jutalmat, tapasztalati pontot, kutyafülét pedig csak a dobogós helyezésekért lehet besöpörni. Ráadásul az aszfaltkoptatás nem éppen a csapatban gondolkodásról szól, hiszen egyedül a leggyorsabb pilótáé a dicsőség, így az élen haladót még a többiek pozíciója se szokta érdekelni.

Nos, a felsoroltakat Andy Tudor, a Slightly Mad Studios kreatív igazgatója és a mellette álló lelkes fejlesztőgárda is hasonlóképp nehezményezte – szerencsénkre, ugyanis ezen kellemetlen tapasztalatok mezsgyéjén haladva született meg a World of Speed ötlete. Két alapvető pilléren nyugszik a dolog: egyfelől az autóversenyzést csapatalapon képzeli el, másrészt a győzelmet nem pusztán a célba érés sorrendje dönti el, hanem a futam közben végrehajtott farolások, manőverek, megtalált levágások és teljesített extra feladatok is beleszámítanak a végelszámolásba, így akár az utolsóként beérkező sofőr is támogathatja társait a győzelem megszerzésében, sőt, ő is lehet a legjobb pontszerző, aki eldönti a versengést a csapata javára. A stúdió nevéhez híven az elgondolás egy „kissé őrült", de egyáltalában nem életképtelen vállalkozás. Ehhez azonban az ígéretes elképzelésből több dolgot is át kell ültetniük a jól működő gyakorlatba, vagyis az év végén kizárólag PC-re érkező játékba.

F2P VAGY P2W?

Példának okáért rögvest itt van a bejelentett free-to-play modell, ami természetesen csak annyit jelent, hogy a WoS-t ingyenesen letölthetjük, illetőleg egy fillért se kell rááldoznunk, hogy játszhassunk vele. Ugyanakkor a szintén már jó előre beharangozott játékon belüli mikrotranzakciós rendszer nem túl sok jót sejtet, mert a pénzért vásárolható tuningalkatrészek, nitróadagok és szuperjárgányok rémképe pontosan a World of Speed alapelképzelésével ütközik, méghozzá frontálisan. A stúdió egyelőre bőszen titkolózik ez ügyben, nem hajlandók még elárulni, hogy a megvásárolható dolgok a teljesítmény növelését szolgálják, vagy csupán esztétikai jellegűek (pl. matricák, festések, felnik stb.), Andy Tudor azonban esküdözik, hogy soha nem hoznák hátrányos helyzetbe azokat a játékosokat, akik nem tudnak, vagy nem akarnak pénzt áldozni a World of Speed-beli előrehaladásukra.

De talán ennél is fontosabb, hogy maga a csapatalapú játékmenet jól működjön, ami pezsgő újdonságot hozhatna a műfajba, és amiről sajnos sok mindent szintén nem tudunk. Annyi bizonyos, hogy egy, a valóságban is megtalálható versenypályákról (pl. Brands Hatch, Laguna Seca) és városokról (London, Moszkva stb.) élethűen lemodellezett világ várja a benzinvérű versenyzőket, ahol a körversenyek éppúgy a mindennapokhoz tartoznak, mint az utcai száguldások. Egy közös virtuális térben találkozhatnak egymással a versenyzők, ahol csapatokba verődve, vagy szebben fogalmazva klubokba tömörülve kezdhetnek neki a World of Speed aszfaltcsíkjainak meghódításához. Az egyes szakaszokat uraló klubok neve és logója megjelenik majd az adott pályán, hogy mindenki láthassa, ki az úr a házban, és természetesen folyamatosan meg kell küzdeni az újabb és újabb kihívókkal a Territory Wars játékmódban, hogy ez így is maradjon. Minden egyes birtokolt szakaszhoz egy-egy klubház, vagyis virtuális közösségi placc is dukál, ahol a csapattagok tovább szövögethetik világuralmi terveiket.

ADATOK

KIADÓ
My.com

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
autóverseny

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

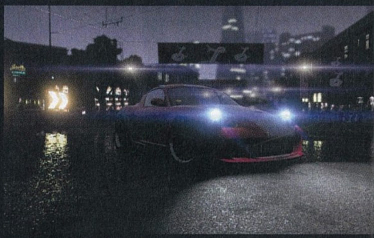
STÍLUSMINTA

Race Injection
2007 (SIMBIN STUDIOS)

RaceRoom Experience
2013 (SIMBIN STUDIOS)

MINDENKI EGYÉRT, EGY MINDENKIÉRT

Ehhez azonban mindenekelőtt egy összetartó és együtt dolgozni képes társaságot kell összehozni,



A Project Cars szintjét ismerve már nem is olyan meglepő, hogy miként tud ennyire döbbenetesen szép lenni ez is.

A csapat a legnagyobb autógyárakkal, a Mercedesszel, a Fiattal, a Volvóval, a RUF-fal, a Chevrolettel már megegyezett.

amelyet azután a futamokon négy fő képvisel. A stratégia tehát nagy szerephez jut, talán nagyobbhoz, mint a száguldás, hiszen ahogyan említettük, nem a beérkezés sorrendje dönt a győztes kilétéről, hanem a versenyek végén a játékosok által megszerzett pontok teljes összege, amit rengeteg dologgal lehet befolyásolni. A farolások hossza, a megtalált levágások vagy a kilökött ellenfelek száma éppúgy hozzáteszi a maga részét, mint a futamok elején a gép által kijelölt miniküldetések teljesítése. Utóbbi csapatfeladatok jelentik majd a versengés savát-borsát, hiszen ezek eléréséhez muszáj együttműködni a tagoknak. Vezesd a mezőnyt a futamidő felében, használd ki az összes levágást, vezess szélárnyékban fél percig, biztosíts szabad utat 60 másodpercig az egyik társadnak – egyedül megoldani ezeket lehetetlen vállalkozás. A csapattagok azonban feloszthatják egymás közt a feladatokat: míg valaki a győzelemért száguld, társai az ellenfelek autóit taszíthatják le az útról, vagy éppen a rövidítések felfedezésén dolgozhatnak. Nem árt persze, ha a tagok kommunikálnak egymással, tudják a feladatukat, és ennek megfelelően fejlesztik és tuningolják az autóikat is. Ebben a tekintetben tehát tényleg visszaköszönnek az MMORPG-elemek a játékban, hiszen az autó akár felfogható egy karakterként is, melynek vannak erősségei és gyengéi, és persze saját funkciója a csapaton belül. Jól jön például egy kivételes képességű driftelő, egy ügyes manőverező, vagy éppen egy tankszerű akadályozó, aki feltartja az ellenfeleket, míg a gyorsabbak meglépnek a mezőnytől. De ez már az adott teamtől függ, hogy milyen összetételben és milyen taktika szerint indul neki a versenyzésnek.

Free-to-play autós játékból eddig se volt sok, de WoS szintjét a dobozos játékok is nehezen érik el.

Ahogyan az előbbiekből leszűrhető, arcade stílusú versenyzésre számíthatunk, hiszen az akció, a látványos fékezések és ütközések, a merész előzések vannak a játék középpontjában, bár az első újságírói előzetesek még nem mérvadók ebből a szempontból, hiszen igen kezdetleges fejlesztési állapotról számolnak be a fizika és az irányíthatóság terén. Az eddig bejelentett játékmódok – Capture the Flag, Drift és Freeway Pursuit – szintén inkább zúzós mentalitást sejtetnek, ahogyan a jövőben hangzatos címekkel érkező újabb mókák is, úgymint a Cat and Mouse, a Destruction Derby, a Movie Cars, a Dirt and Dune, vagy éppen az Emergency Response. Fontos tényező lehet még, hogy a törésmodell teljesítmény befolyásoló tényező lesz-e, vagy csak látványelemként funkcionálnak majd a leszakadó karosszériadarabok és a füstöt szivárogtató motorháztetők. Továbbá hivatalos autólista sincs, ami szintén árnyalhatná a képet.

BIZTATÓ RÉSZLETEK

Hiába a sok kétkedő az F2P formula miatt, a World of Speed az előzetes képek és gameplay-videók alapján pokolian jól néz ki, ami nem csoda, hiszen ugyanaz a grafikusmotor dolgozik alatta (a Madness Engine), ami a stúdió másik, már-már valószerűtlenül szép autóversenyénél, a Project CARS-nál. Érdemes egy pillantás vetni arra a trailerre, melyben egy, a World of Speedben lemodellezett és egy valódi McLaren MP4-12C-vel hasítanak Moszkva festői utcáin. Ha nem is összetéveszthető a két felvétel, de mindenképp megállja a helyét a látvány még ilyen összevetésben is.

A stúdió bevallása szerint sokat merítettek a legjobb autóversenyzős játékokból, és ahogyan a mondás tartja, a jótól lopni nem szégyen. Persze itt nem egy copypaste megoldásról beszélünk, hanem egy, a versenyzős játékok esszenciáit valóban egybegyúró újdonságról, egy olyan új és izgalmas platformról, ahol minden sofőr megtalálhatja a számítását: hajthat egyéni és csapatcélokért, kidolgozhatja saját vezetési stílusát, fejlesztheti az autóját, végrehajthat küldetéseket. És mivel free-to-play játékról van szó, a Slightly Mad már most jelezte, hogy a megjelenés után folyamatosan készítik majd a játékhoz a frissítéseket, javításokat és új tartalmakat. Mindent egybevetve ígéretes koncepciónak tűnik a World of Speed, és ha a mikrotranzakciós rész egyensúlyát sikerül megtalálni, illetőleg a csapat alapú versenyzést élesben is megvalósítani, akkor ez lesz a virtuális autóversenyzők Mekkája egy jó ideig.

HEARTS OF IRON IV

[ÍRTA **WILSON**] **Ha valamit el lehet mondani a második világháborúról, az mindenképp az, hogy többször vívták már meg a csatáit, mint ahány konfliktus összesen volt az emberiség történelmében. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne ismét visszatérni a nagy világégéshez!**

Az idén novemberben 12 esztendős Hearts of Iron-sorozat számlájára az persze nem írható, hogy elsietné a dolgokat: a második részre három, a harmadikra pedig már négy évet kellett várni, és ha nem számítjuk ide a hidegháborút feldolgozó mellékágat, akkor kijelenthetjük, hogy 2009 óta nem merészkedhettünk vissza a Hearts of Iron frontvonalára a Paradox belsős stúdiójának tálalásában. Szerencsére a várakozásnak hamarosan vége, hiszen tavasszal érkezik a Hearts of Iron IV, amely minden eddiginél komolyabb változtatásokkal szeretné gatyába rázni a nehezen emészthető stratégiát.

GYŐZELEM MINDEN ÁRON

Hogy egy grand strategy komplex, az persze nem újdonság, de a Hearts of Iron III (a Victora II-vel egyetemben) mind a mai napig a műfaj egyik legnehezebben emészthető darabja, aminek a betanulási időszaka jóval hosszabb és fájdalmasabb, mint a többi Paradox-játéké, így most már tényleg eljött az ideje annak, hogy ezen a téren változás legyen. És lesz is: bár a Hearts of Iron IV egyáltalán nem lesz könnyebb vagy egyszerűbb a korábbi epizódokhoz képest, de jóval több segítséget nyújt az alapok elsajátításához, így nem kell komplett heteket fórumok olvasgatásával és útmutatók bámulásával tölteni.

Persze a fő feladat egyáltalán nem változott: most is egyetlen nemzetet irányítva kell átvészelni a második világháború meglehetősen viharos éveit, bármelyik ország élére állva, az eddig teljesen lineáris, meglehetősen kötött pályán haladó történetmeséléssel szemben egy jóval nyitottabb, sandbox alapokra helyezett időkereten belül. Több ez azonban, mint olyan stratégia, ahol pusztán hadvezérként kell kiharcolni a győzelmet. A Hearts of Iron IV-ben – az alapot szolgáltató Europa Universalishoz hasonlóan – a hadiipar összes fontosabb elemével foglalkozni kell, így a legtöbb idő nem is méregdrága tankok és értékes életek feláldozásával fog telni, hanem azok előállításával. Az olajozottan működő ipar kiépítése, biztonságának és működésének garantálása a játék kritikus eleme, hiszen biztos hátterország és stabil utánpótlási vonalak nélkül lehetetlen még egy aprócska országot is behódolásra kényszeríteni, hiszen a végső diadalhoz győzelmi pontokat kell szerezni, melyeket stratégiai fontosságú városok, tartományok és országok elfoglalásával lehet csak megkaparintani.

Azok pedig nem adják magukat könnyen, különösen nem a körülményeket komolyan befolyásoló időjárás miatt, vagy az olyan szimulációs elemek, mint a termelés hatékonyságát és gyorsaságát befolyásoló új technológiák okán, melyek bevezetése esetenként akár hónapokba, sőt évekbe is telhet, így még azzal is trükközni kell, hogy mikor és mit ontsanak magukból a gyárak. És akkor még nem esett szó az olyan finomságokról, minthogy végre önellátásra is képesek a nagyobb városok, így Sztálingrádhoz hasonló ostromokra is fel kell készülni, amely nem csupán élvezetes, de látványos esemény is lesz, hiszen a HoI4 alatt már a Clausewitz motor legfrissebb változata dolgozik, leszámolva elődje iszonyú ronda, teljesen statikus térképével. Nem lesz egy fáklyásmenet: a Hearts of Iron IV a második világháborús stratégiák meghatározó címe akar lenni, és nagyon úgy néz ki, hogy ez jövő tavasszal össze is jön neki!

Grand strategy rajongónak lenni még mindig a világ egyik legjobbja: nincs olyan év, mikor ne érkezne egy új műremek.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
stratégia

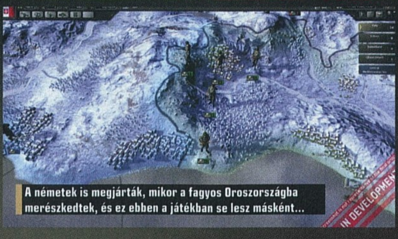
MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Victoria II
2010 (PARADOX)

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game
2011 (PARADOX)



A németek is megjárták, mikor a fagyos Oroszországba merészkedtek, és ez ebben a játékban se lesz másként...

CITIES: SKYLINES

[ÍRTA WILSON] **Nem mondható túlságosan pörgősnek a városépítős játékok műfaja manapság, hiszen a legutóbbi SimCityt leszámítva csak az egyre gyatrább epizódokat szállító Cities XL maradt a piacon. Éppen ezért is örülhetünk minden egyes új próbálkozónak.**

Ráadásul ha az új kihívó a svéd Paradox istállójából érkezik a Colossal Order tálalásában, akkor azért érdemes figyelni, még akkor is, ha a finn csapat által fejlesztett Cities in Motion-sorozat a második epizódjával sem váltotta meg a világot, viszont egy korrekt, élvezetes és rettentő tartalmas játék volt. A srácok most tulajdonképpen ezt formálják át teljesen, a tömegközlekedésről magára a városépítésre helyezve át a hangsúlyt, megpróbálva minden olyan funkciót bepakolni a Cities: Skylinesba, ami a legutóbbi SimCityből vagy hiányzott, vagy egyáltalán nem működött benne.

KOLOSSZÁLIS ÖTLETEK

Hogy mennyire tisztességes egy sokkal nagyobb költségvetésből gazdálkodó, sokkal monumentálisabb játék hibáinak kiemelésére felfűzni egy teljesen új játék bejelentését, azon nem lehet fennakadni, ha tudjuk: a Colossal Order csipkelődése teljesen baráti, és a Cities: Skylines bejelentése óta ezer és egy alkalommal áradoztak a Maxis jó pár kitűnően sikerült ötletéről, amit a stúdió a SimCitybe pakolt. Ráadásul a két játék között komoly különbségek vannak: itt például szó sincs több, egymással szimbiózisban élő városról, kizárólag egyetlen településre kell koncentrálni, amit elemenként lehet testre szabni, és bizonyos feladatokra kijelölni. Ezeket a való élethez hasonlóan kerületeknek hívják; mindegyik saját „személyiséggel" és névvel rendelkezik, és több tényezőt figyelembe véve fejlődik, vagy épp válik lakatlanná.

Maguk a városok ebben a játékban is három zónatípusból épülnek fel: kereskedelmiből, ipariból és lakossági ból. Ezeket elég csak kijelölni, a benépesítésükről pedig az odaözönlő lakosok és munkások gondoskodnak. A Cities: Skylines a SimCityhez is hasonlóan azt a feladatot adja a játékos kezébe, hogy a semmiből húzzon fel egy aprócska települést, amit az idő elteltével monumentális, akár több tízmillió lakost is befogadó metropolisszá hizlalhat egy hatalmas, a korai SimCityket idéző méretű területen, amihez bizonyos feltételek teljesülése esetén újabb négyzetkilométereket lehet hozzácsapni.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ **Colossal Order**

MŰFAJ **stratégia**

MEGJELENÉS **2015 tavasz**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **65%**

STÍLUSMINTA

Cities XL Platinum 2013 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

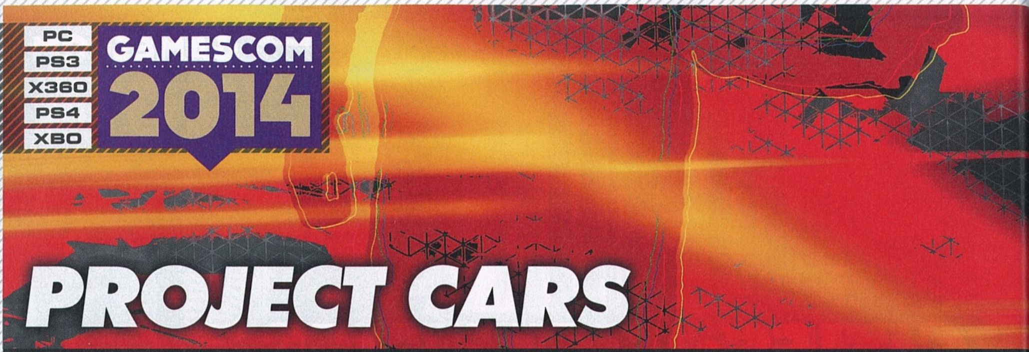
SimCity 2013 (ELECTRONIC ARTS)

Habár az ábrázolásmód cseppet sem olyan profi és barátságos, mint a SimCityben látott, de a mély játékmenet bőven kárpótol.

Természetesen vaktában terjeszkedni, átgondolatlanul zónázni itt sem éri meg: a részletes szimuláció figyelembe veszi az egyes kerületek elhelyezkedését, a terület szennyezettségét, a közelben lakók életszínvonalát, az odajutás nehézségét és még ezernyi más tényezőt, így könnyen előfordulhat, hogy vagy be sem népesedik egy adott zóna, vagy gyorsabban kiürül, minthogy egyáltalán leraknák az alapkövet. A potenciális területek jó hasznosítása és a város logikus felépítése a Cities: Skylines kritikus része, amit olyan remek, a Cities in Motionből átemelt funkciók segítenek, mint a metró- vagy a buszhálózat kiépítése, illetve a részletes adórendszer, mellyel akár kerületenként és szektoronként is eltérő kulcs alkalmazható, így igazgatva a büdzsét, hogy lehetőleg ne kelljen mínuszban zárni az esztendőt.

Az egészet egy rettentő sok lehetőséget nyújtó, szinte minden elemhez hozzáférést biztosító modkészlet fogja össze, így garantálva, hogy ne csak a nagy számban érkező kiegészítők és letölthető tartalmak lévén legyen hosszú életű a játék, de a rajongók aktivitásának köszönhetően is. 2015 tavaszán kiderül, hogy ez sikerül-e.

A békés, idilli kisvárost természeti katasztrófák akár teljesen lerombolhatják, például a medréből kilépő folyó...



PC
PS3
X360
PS4
XBO

GAMESCOM 2014

PROJECT CARS

[ÍRTA CHOCHO] **Már több mint egy éve nem írtunk arról az autós játékról, ami akár az xboxos Forzának vagy a playstationös Gran Turismónak is taníthat egyet s mást, méghozzá úgy, hogy nem „csak" egy csapat fejleszti, hanem egy több ezer főt számláló közösség. Ez a Project CARS!**

Muszáj egy vallomással kezdenem: én hitetlen voltam, egy aljas eretnek, aki szinte egyedüli Tamásként ágált, mondván nem, nem és nem, a Project CARS nem lehet valóság, mert még álomnak is túl szép. Aztán jött egy új videó, pár tucat friss kép, és persze egy sor beszámoló a játék hosszú ideje futó, sajnos zárt bétájáról, engem pedig marni kezdett a kétely, feloldva az egészségesnél is durvább szkepticizmusomat a Slightly Mad Studios játéka kapcsán. Lassan hinni kezdtem a hihetetlent, elfogadni az elfogadhatatlant, ezzel együtt pedig felrúgni mindazt, amit játékújságírói karrierem során tanultam. Mert bizony nagyon úgy néz ki, hogy a Project CARS lesz „az" autószimulátor. Az a játék, amit a Grand Prix Legends és a Gran Turismo 2 óta látni szeretnék, és ami ha mégsem sikerül a kiválónál is jobbra, garantált, hogy megöli bennem a matchboxgyűjtő gyermeket. Szóval kérlek, Slightly Mad Studios, ne kelljen csalódnom! Most ne!

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2014 november

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

SHIFT 2: Unleashed
2011 (EA)

Gran Turismo 6
2013 (SONY)

NÉGYKEREKES ÁLOM

A Project CARS különös fejlesztési metódusáról kryss777 írt részletesebben a tavaly augusztusi PC Guruban, így most csak nagy általánosságban rágjuk át magunkat azon, hogy miről is van szó. A Project CARS-t a Need for Speed: Shifttel is előrukkoló – és nagyon is jó munkát végző – Slightly Mad Studios kezdte fejleszteni, méghozzá úgy, hogy a közösségi finanszírozási hullámot meglovagolva kitalálták, hogy a játékosok akár nagyobb összegekkel is beszállhatnak a munkába, amiért cserébe saját feladatkört is elláthatnak, sőt, befektetőként később részesedhetnek a sikerből. Így esett, hogy a Project CARS hirtelen lelkes és pénzes amatőrök játszóterévé vált (85 ezer emberről beszélünk!), a Slightly Mad Studios munkatársai pedig óvónénikké, akik a mindenféle veszélyes és drága játékszerekkel szórakozó kölykök felett igyekeztek őrködni, kiszűrve az igénytelen alkotásokat, de a végleges változatba illesztve a minőségi részprodukumokat. Persze egy ilyen játék esetében a „végleges" szó nem ugyanazt jelenti, amit egy NFS vagy Forza esetében. A Project CARS valójában sosem lesz kész: a fejlesztést vezető csapat szerint sok évre tervezhetünk a játék megvásárlásával, a DLC-k és kiegészítők halmaza pedig csak akkor ér majd véget, ha egyszer a brigád újabb kivághatatlannak tűnő fába vágja a fejszéjét.

Már azt hittük, sosem lesz kész, de a várakozásnak novemberben végre tényleg vége.

Igen ám, de az első változat lassan elkészül, és vele együtt a játék gerince, ami a Slightly Mad stúdióvezetője, Ian Bell szerint „olyan, mint a Pokémon, csak autókkal". Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a megjelenéskor kipróbálható 70 autóhoz pokémonszerűen kell összeszedni a többi ezret, csak pokélabda helyett eurókat hajigálva a kocsik felé.

Talán ki se kellene emelni külön, de egész egyszerűen döbbenetes, hogy hogyan néz ki ez a tócsa a betonon!

TÚL KORAI HOZZÁFÉRÉS

Míg más játékokat támogathatunk a megjelenés előtt, a Project CARS már 2013 nyara óta nem fogad el pénzt a játékosoktól – jogos a kérdés, hogy miért. Nos, a brit hatóságok szerint a játék üzletmodelljének azon kitétele, miszerint a támogatók alkotókká és haszonélvezőkké is válnak, már a tőzsdefelügyelet alá tartozó projektté teszi a programot, ami pedig komoly nehézségeket okozott a Slightly Madnek. Ezért aztán a csapat úgy döntött, hogy elzárja a csapokat, és majd csak a kiadáskor kezd el pénzt kérni a CARS-ért. Igazán kár, ebbe a játékba még én is befektettem volna valamennyi kis dugipénzt.

Inkább úgy, hogy akárcsak a Nintendo kisállat-viadalos őrületében, a Project CARS-ban sem lesz két teljesen egyforma élményt kínáló szereplő – vagy ha jobban tetszik, autó. Igaz, a Slightly Mad Studios olyan komolyan veszi a verdák „egyéniségét", hogy simán meg lehet őket személyesíteni. A tökéleteshez közeli vezetési modell és a fizikai realitásra való maximális törekvés az első fejlesztési naptól kezdve célkitűzés volt, a srácok pedig nem szeretik a kompromisszumokat, így a saját tapasztalatukon túl profikhoz fordultak segítségért. A kölni Gamescomon például elárulták, hogy a vezetési modellt két valódi pilóta, Ben Collins (ő a Top Gear egyik Stigje volt) és Nicholas Hamilton felügyelete alatt fejlesztette ki az SMS. Bár elméletileg rfactoros magasságokba törő élethűségről van szó, azért megijedni nem kell, mert a skálázhatóság szintén rendkívül fontos a készítők szerint, főleg azért, mert nemcsak PC-re, hanem PlayStation 4-re és Xbox One-ra is kiadják a Project CARS-t.

Nem csalás, nem ámítás, a Project CARS-ban tényleg kevés olyan autó- és versenytípus van, ami ne képviseltetné magát.

PILÓTA LESZEL ÉS TESZTBÁBU

Mivel nem klasszikus értelemben vett játékról, hanem inkább virtuális versenyzői antológiáról van szó, sokáig kérdés volt, hogy az egyértelműen multiplayer-orientált Project CARS miképp kényezteti majd az egyszemélyes módra fókuszáló szobapilótákat. Nos, a Gamescom erre is megadta a választ: a simán csak karriernek nevezett kampánymód a világ minden táján és versenystílusán átívelő kalandra invitál, így ha eredeti nem is, tartalmasnak mindenképp tartalmas lesz. Az előzetes képek és az autókínálat alapján várható túraautó-bajnokság, különböző gyártói ligák, F-junior és F1 versenyek (!) és gokartok, naptárba rendezett futamsorrend, valamint három olyan kitüntetés, amiket csak a legjobb pilóták szerezhetnek meg.

A karriert ráadásul istállók, szerződések és szponzorok bonyolítják, amelyekkel kapcsolatban legfeljebb a hivatalos licencek kérdése merülhet fel így elsőre (na nem mintha a gyakorlatban annyira számítana, hogy a csapatunkat Vanilla Cars 2014-nek vagy Red Bullnak hívják). Ha pedig a szólista komponensnél tartunk, muszáj foglalkoznunk kicsit a mesterséges intelligenciával, ami az eddigi beszámolók szerint egészen félelmetesre sikeredett. Az MI-pilóták a valóságnak megfelelően viselkednek,

Természetesen nemcsak a modern kor, de az elmúlt évtizedek klasszikus járgányai is képviseltetik magukat.

azaz búcsút inthetünk a Codemasters-féle játékok önkényes, szuicid hajlamú pilótáinak. Ráadásul a Project CARS-ban minden diszciplína a hivatalos szabályok szerint működik, amiket muszáj betartani, különben a tévéközvetítésekből ismerős retorziók elkerülhetetlenné válnak. Füvet nyírunk a Porsche-kupán? Oké, mínusz tíz másodperc! Kilökjük JOHN POWER-t a negyedik körben? Szevasz, piros zászló és pénzbüntetés! Persze a mesterséges intelligencia is részletesen skálázható lesz, megannyi ponton változtathatjuk a viselkedését, ha esetleg nagyon szívjuk a fogunkat miatta.

Fizika pipa, okos MI pipa, sok-sok állítható opció pipa... mi van még? Hát persze, hogy a pályák. Nos, egyelőre 50 (ötven!) pálya van tervbe véve, bár ezek nagy része valószínűleg azonos helyszíneken játszódik majd. A kötelező hivatalos ringek (Hockenheim, Imola, Monza, Silverstone, Zolder, Oscherleben, Dubai Autodrome, Brands Hatch) már megerősítést nyertek, de még sokat be kell mutatnia a csapatnak, ha tényleg el akarják érni a félszázas célszámot. A pályákat egyébként személyesen vizsgálták át, saját méréseket végeztek rajtuk, és elméletileg az utolsó porszemig valósághűen modellezték le őket. A beállítások között ráadásul megszabhatjuk a napszakokat és az időjárási hatásokat, méghozzá átmenetekkel operálva, a változások sebességét is megadva – ezt úgy képzeljétek el, hogy mondjuk, Imolában kora este indul a 10 körös C-kategóriás verseny, enyhe esővel, ami öt perccel később sötét éjszakába és brutális havas esőbe csap, hogy a futam végére ismét reggel legyen. Szürreális? Az, de minden bizonnyal gyönyörű is egyben.

Már az alapjáték is döbbenetesen tartalmas, de a folyamatos támogatás miatt csak testesebb lesz.

VERSENYTECHNOLÓGIA

A képeket elnézve persze bizonyára alig várjátok, hogy a Project CARS technikai oldalát is elétek tárjuk. Az eddigi információk alapján úgy tűnik, hogy a Slightly Mad Studios játéka a legfejlettebb PC-s program, ami valaha készült. A shaderek mindegyike DirectX 11-es, ami azt jelenti, hogy ezt támogató videokártya nélkül a játékot el sem lehet indítani. A textúrák felbontását 4K-s kijelzőkhöz szabták, de a fejlesztők egészen 12K-ig támogatják a magas felbontásokat – ez három 4K-s monitor összekapcsolását, szám szerint 11520 x 2160 pixel felbontást jelent. Azt is mondhatjuk tehát, hogy a Project CARS a jelenlegi technológiák maximális kihasználását tűzte ki célul, az eredmény pedig döbbenetes. A játék olyan szép, mint eddig semelyik autós cím sem, igaz elsősorban a PC-s változat az, amitől letehetjük a hajunkat. A PS4-es és Xbox One-os kiadások 1080p-s felbontásban futnak 60 fps-sel, ami persze így is kiváló eredmény, azt viszont a Slightly Mad sem titkolja, hogy a célplatform a személyi számítógép. Ha pedig valaki unja a sima megjelenítőket és inkább valami egzotikusabbra vágyik, az már most gyűjthet egy Oculus Riftre, sőt, a PS4 virtuális valóság sisakja, a Project Morpheus kódnevű holmi is támogatott hardver lesz.

LIMITÁLT KIADÁS

Ahogy korunk összes nagy játéka, a Project CARS is megkapja a maga limitált kiadását, amit fantáziadúsan Project CARS Limited Editionnek keresztelt el a Slightly Mad Studios. A gyűjtői csomag minden platformon elérhető, és igényes fémtokban érkezik, elegáns, fekete festéssel és egy Project CARS: By Racers 4 Racers című színes kiadvánnyal, ami a fejlesztés sokéves folyamatát dokumentálja, részletesen kitérve a közösség által végzett feladatok ismertetésére. Ez persze még nem minden, a digitális juss csak most jön. A Limited Edition sajátja lesz a McLaren F1, a Sauber C9, a BWM M1 Pro Car, a Mercedes-AMG C-Class Coupé DTM, valamint az 1967-es Ford Mk IV – igen, impozáns exkluzív autófelhozatalra számíthatunk! Ha pedig ez nem elég, a Modified Car Pack három átalakított verdával is megajándékoz minket.

ŐSZI RIVÁLISOK

A Project CARS PlayStation 4-exkluzív ellenfele idén ősszel az egy teljes éves csúszás után megjelenő DriveClub lesz, amit a klasszikus WRC-sorozatot (tehát nem a most is futó fertelmet) és a MotorStormot is összehozó Evolution Studios fejleszt. A DriveClub persze nem klasszikus autós játék lesz: a versenyzés a megannyi licencelt kocsi ellenére főként fantázia szülte pályákon zajlik majd, ellenfeleink pedig online játékosok lesznek, akik klánokba, vagy ha úgy tetszik, a játék címét szolgáltató autós klubokba tömörülve rivalizálnak egymással. Ígéretesnek tűnik, de a késés miatt aggódunk érte.

Á, igen, a legnagyobb ellenfél idén, mondhatni az egyetlen olyan konzolos autóverseny-játék, ami minőségében is képes lehet megszorongatni a Project CARS-t. Az első Forza Horizon magasra tette a lécet, az Xbox One-ra is érkező folytatás pedig még magasabbra emeli a dinamikus időjárás és az európai helyszínek behozásával – ja igen, Xbox 360-ra is kijön a program, igaz, az XO-s lesz az „igazi" folytatás. Ráadásul az MS kurrens masináján talán a Horizon 2 néz majd ki a legjobban idén, mert kifejezetten a hardverhez igazítják a grafikát, szóval a Project CARS-nak alaposan fel kell kötnie a gatyát.

A tavaly ilyenkori bétához képest drasztikusan sokat javult a pályák és helyszínek kinézete: végre van rajtuk élet!

Az irányítás is a PC-sek malmára hajtja a vizet, elvégre a Project CARS-ban nagyon könnyű megpördülni, kicsúszni és karambolozni. Az analóg irányítóeszköz, tehát a kontroller itt alapvetés, anélkül nem érdemes elindítani sem a programot, a tökéletes szimulációhoz azonban mindenképp kormányra lesz szükség. A játék fizikai motorja a legkisebb korrigálásokat is egyből feldolgozza, külön méri a gumi oldalirányú kopását és az abroncsokra nehezedő nyomást, illetve a légellenállás változásait a kanyarodás során. Ahhoz pedig, hogy mindezzel meg tudjunk birkózni, költséges és profi felszerelésre lesz szükségünk, nagyjából úgy, ahogy a múlt hónapban bemutatott, más stílusú, de szintén a szimulátorok családjába tartozó Elite: Dangerous mellé sem árt egy normális periféria. És akkor még nem beszéltünk a többi komponensről: a Project CARS gépigénye már nyilvános, és e sorok írójának is könnyeket csalt a szemébe, mert a brutális grafika brutális hardvert követel. A már említett DX11-függés még hagyján (elvégre négyéves API-ről van szó); egy négymagos, 3 GHz-es processzor a minimum, 4 GB RAM-mal és 1 GB VRAM-mal megtámogatva. S hogy mi kell a maximális gyönyörhöz? Elképzelni sem tudom, de az ajánlott gépigény így néz ki: 3,5 GHz-es i7-es proci, GT600-as VGA, 8 GB RAM és 2 GB VRAM. Olcsó!

EGY ZÖLDFÜLŰ KÉRDÉSEI

A Project CARS persze mindezt lenyűgöző látvánnyal, bőséges tartalommal és maximális élethűséggel készül meghálálni. Akármennyire is hiszek azonban a Slightly Mad Studios munkatársainak, sajnos kénytelen vagyok egy kicsit az ördög ügyvédjét játszani, és pár kellemetlen, aggasztó gondolattal zárni ennek az egyébként kiemelkedően jónak tűnő játéknak az előzetesét. Az üzletmodell ugyanis még nem teljesen tiszta a cikk írásakor. Ha megveszszük a Project CARS-t, kell majd szezonbérlet a kiegészítőkhöz, vagy maguktól fognak lecsorogni az internetekről, ingyen és bérmentve? Hogyan fogja megvalósítani a csapat az éppen kutatási fázisban leledző DirectX 12-es funkciók implementálását? És ami a legfontosabb: a konzolos változatok esetében hogyan oldja meg az SMS a folyamatos fejlesztést, egyáltalán lehet-e ilyet az Xbox Live és a PSN rendszerén? A fentiek fényében talán kukacoskodásnak tűnik, hogy a megjelenés utáni dolgokon rágódom, de higgyétek el, egy olyan játéknál, amit az alkotói egy állandó jelenségnek szánnak, ezek legalább olyan fontos kérdések, mint egy MMORPG esetében az end-game tartalom, vagy egy PC-exkluzív cím kiadása előtt a gépigény. Bízom benne, hogy nem kell csalódnom a srácokban, ha már egyszer erőszakkal hívőt faragtak belőlem. Ha pedig mégis, úgyis több száz kocsi közül választhatom ki, hogy melyikkel vasalom ki őket.

RESIDENT EVIL

[ÍRTA WILSON] **Amikor már azt hittük, tényleg minden cseppet kifacsart a Resident Evil-család korai epizódjaiból a Capcom, jött a Gamescom, és vele együtt egy olyan bejelentés, amire a világon senki se várt: megint remake-elik az első Resident Evilt.**

Hogy egy 61 millió példányban értékesített sorozatnál ez egyáltalán nem meglepő, az valamennyire kézenfekvő válasznak tűnik, de csak és kizárólag akkor, ha nem ismerjük az előzményeket és a Capcom bűnlajstromát. A japán kiadó ugyanis notórius, ha korábbi sikerei meglovagolásáról van szó, különösen manapság, mikor nemhogy nem megy jól a cég szekere, de valósággal küzd a túlélésért a sorozatos bukások miatt. Az „új" Resident Evil már csak azért is furcsa, mert igazából egy remake remake-je, bármilyen bugyután is hangozzon ez. Az 1996-os, kultikus, műfajteremtő eredetit 2002-ben már az alapoktól építették újra, az előre renderelt háttérképeket használó eredetit egy teljesen 3D-ben megálmodott játéktérre, alaposan feldíszített környezetre és kibővített tartalomra cserélve le az új generációnak. Bár a 2002-es újrakeverés kifejezetten jó fogadtatásra lelt, igazán sikeressé sose vált: a Gamecube súlyosan lemaradt a PS2-vel és az Xboxszal folytatott versenyben (amit aztán csúnyán el is vesztett), a Capcom pedig más platformokra sose adta ki a remake-et – eddig.

Nem gondoltuk volna, hogy szükségünk van még egy remake-re, de a legutóbbi RE után minden csak pozitív változás lehet.

VISSZA A KÚRIÁBA

A remake remake-je természetesen nem bolygatja meg az eredeti, kultikus cím történetét. A helyszín továbbra is Raccoon City, annak is egy apró kis szelete, egy távolról elhagyatottnak tűnő nemesi ház, ahová a S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) két tagja menekül be – Chris Redfield és Jill Valentine ekkor még tulajdonképpen zöldfülű páros, akik eltűnt társaik nyomát kutatják, ám egy csapatnyi, meglehetősen erőszakos mutáns kutya támadása gyorsan betereli őket az említett épületbe. És itt kezdődnek a bajok: a kúria egyáltalán nem barátságos hely, a sötét, komor helyszín ezernyi horrort, és még annál is több szörnyet rejt. Szívás, na.

Hogy az első Resident Evil mennyire más volt, mint az aktuális epizódok, azt remekül példázza, hogy milyen kevés a lőszer és a túlélést segítő tárgy. Az RE 1996-ban még nem bánt kesztyűs kézzel a játékosokkal, az ellenfelek zöme szívós, nehezen leteríthető, legtöbbször jobb megpróbálni elmenekülni előlük, mint tűzharcba bocsátkozni, legalábbis a nagyobb rondaságok esetében, amikből ugyan akadt bőven, de még csak megközelítőleg sem olyan mennyiségben, mint egy modern túlélőhorrorban.

A Resident Evil ugyanis alapvetően tényleg a túlélésről szól, amibe beletartoznak a logikai feladványok is. A kúriában és a körülötte lévő területeken nagyon kevés olyan rész van, ahol ne kellene valamiféle furcsa szerkezetet megjavítani vagy mozgásba hozni a továbbjutás érdekében a kifejezetten hosszú, több tízórás kaland során.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Resident Evil
1996 (CAPCOM)

Resident Evil
2002 (CAPCOM)

EXTRÁKKAL MEGTOLDVA

Az új Resident Evil remaster éppen ezért a tartalomhoz egyáltalán nem is nyúl hozzá, csupán a tálaláson változtat, azon viszont alaposan. Minden textúra komoly feljavításon esett át, a játék már a 16:9-es képarányt és az 1080p-s felbontást is támogatja, és még a hangeffekteket is sikerült újrakeverni az 5.1-es szabványnak megfelelően. A legjobban természetesen ezúttal is a PC-sek járnak, hiszen az első rész átirata cseppet sem volt sikeres: mivel kizárólag az akkoriban méregdrágának számító 3Dfx kártyákon volt hajlandó elindulni, ezért sokaknak kimaradt az életéből, így ők, na meg az azóta felnőtt generációk is megnézhetik végre, hogy mi fán terem az igazi túlélőhorror.

A Resident Evil ekkoriban még komoly kihívást nyújtó harcokkal volt megpakolva: igazi, kemény túlélőhorror.

RISE OF THE INCARNATES

[ÍRTA CROCHO] **Ingyenes verekedős játékból nincs túl sok, főleg nem PC-n, így kifejezetten örömmel fogadtuk a Rise of the Incarnates című alkotást, amiben 2v2-es meccseket vívhatunk, jellegzetes japán játékmenettel és hangulattal, ámde amerikai helyszíneken.**

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én nem hiszem, hogy ha Amerikát hirtelen külső támadás érné, akkor Barack Obama elnök saját maga menne ölre a rosszfiúkkal, méghozzá öltönyben, de azért a menőségi követelményeknek megfelelve világító szemgolyókkal. Talán ezért is nem Obama kapta az elnök szerepét a Bandai Namco új verekedős játékában, ami egyszerre aréna-shooter és 3D-s, térbeli bunyó, sok-sok kombóval, egymástól teljesen eltérő karakterekkel, és egy olyan Amerikát vezető politikussal, aki inkább néz ki Hulk Hogan rokonának, mint valódi államfőnek. A sztori szerint egyébként a Földet megtámadják az úgynevezett inkarnációk, akik isteni erejű lények földi helytartói, az itt élő rokonaik viszont nem nézik jó szemmel a pusztítást, és kitör az inkarnációk nagy háborúja.

Igazi dream team készíti a játékot, hiszen a Bandai Namco három legsikeresebb sorozatának alkotói dolgoznak össze.

INGYEN VAN, SZÓVAL KELL

Már csak azért is érdemes fél szemünket a Rise of the Incarnatesen tartani, mert a játék free-to-play üzleti modellt használ, tehát egy fillért sem kell fizetnünk érte. A 2v2-es akciójátékból egyelőre csak egy nyúlfarknyi részt láthattunk. Nyúlfarknyit, mert az egyetlen választható pálya (egy teljesen szétrombolt New York), illetve a négy kipróbálható karakter egyszerűen túl kevés volt ahhoz, hogy messzemenő következtetéseket vonjunk le a Rise of the Incarnatesről, hisz egy olyan stílust képvisel a program, amiben a helyszínek és az egyensúly mindennél fontosabb.

És hogy hogyan is néz ki egy meccs? Egyszerű: az általunk választott inkarnáció megjelenik a pályán, majd társával együtt elkezdi püfölni az ellenfeleket egészen addig, míg valamelyik fél nem győz. Nem valami bonyolult dolog ez, bár érdekes elemnek tűnnek az inkarnációk által idézett hatalmas lények, amelyek a karakter háta mögül sózhatnak oda, és valamelyest színesítik az összképet, csakúgy, mint a képességek és tulajdonságok, melyek minden szereplő esetében egyediek és eltérőek lesznek. Ennek köszönhetően a rusholás nem lesz célravezető stratégia, ugyanis a játék tervezésekor alapvető irányvonalnak számított a taktikus elemek előtérbe helyezése.

INKARNÁLOK EGY KONTROLLERT

Az eddig bemutatott karakterek megfeleltek a készítők leírásának: Ares, Grim Reaper (tehát maga a Kaszás), Lilith és Mephistopheles egy-egy dologban nagyon jók voltak ugyan, azonban mindig akadt gyengéjük, amit fel lehetett használni ellenük.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
Bandai Namco Games

MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

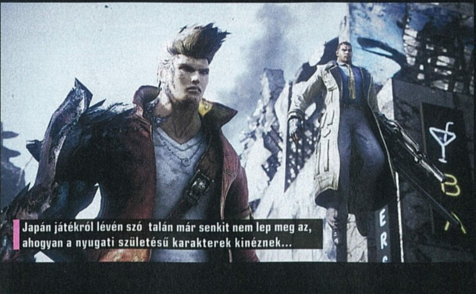
STÍLUSMINTA

Anarchy Reigns
2012 (SEGA)

Super Smash Bros.
2014 (NINTENDO)

Mephistopheles például bár közelharcban ráver konkurenseire, úgy tűnik, mit sem ér Ares távolsági támadásai ellen. Kell mellé hát valaki, aki fedezi, és itt jön be a képbe a Rise of the Incarnates kooperatív eleme. Valljuk be, mindez így leírva nagyon klasszixnak tűnik, kérdéses azonban, hogy miként fog szerepelni a program abban az egyébként gyakori esetben, ha a csapattársak egyáltalán nem ismerik egymást, és magas ívben tesznek a stratégiára. Ugyanilyen aggasztó az irányítás kérdése, ami egyelőre a gyors reflexeknek és a még gyorsabb egereknek kedvez – kontrollerrel gyakorlatilag próbálkozni sem érdemes, mert a pálya 3D-s, a nézet pedig külső, valahogy úgy, ahogy egy hack 'n' slashben.

Sajnos a Rise of the Incarnates tipikusan olyan játéknak tűnik, amit vagy megszeret valaki, vagy egyből elkerül, mert a grafikusok a japán mangák és verekedős játékok halálosan unalmas vizuális stílusához nyúltak ahelyett, hogy valami eredetivel rukkoltak volna elő. A képekre ránézve nehéz eldönteni, hogy amit látunk, az csúnya vagy egyszerűen bizarr, és mivel a többi karakterhez és pályához egyelőre nem volt szerencsénk, inkább egy legyintéssel elintézzük a program semmilyenségét. Egy biztos: ha a többi pálya összetettebb lesz a New York-i arénánál, és a mikrotranzakciókkal sem esnek át a fejlesztők a ló túloldalára, egy egész korrekt F2P-címmel gazdagodhat a téli felhozatal.



Japán játékról lévén szó talán már senkit nem lep meg az, ahogyan a nyugati születésű karakterek kinéznek...

PC
PS3
X360
PS4
XBO

GAMESCOM 2014

CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

[ÍRTA **WILSON**] **A videojáték-ipar állandói dolgai közé nemcsak az évenkénti FIFA, Assassin's Creed és Call of Duty-epizódok tartoznak, de az utóbbi menetrendje is: idén is augusztus volt az a hónap, mikor végre megtudtuk, ezúttal milyen újdonság vár ránk a CoD multiplayerében.**

Sok esztendő telt el azóta, hogy ennyire jó helyzetből indulhatott az aktuális Call of Duty: 2014 ősze az az időszak lesz, amikor gyakorlatilag nem akad kihívója a műfajában. Lecsúszta az évet a Battlefield-család következő tagja, a Hardline, a hullámokban érkező DLC-k ellenére folyamatosan gyengül a Titanfall, és a CoD számára kritikus konzolos pályán maximum csak házon belülről érkezhet konkurencia a Destiny képében, bár az annyira más hangvétellel, annyira más közönségnek szól, hogy nem is túl fair egy kategóriába sorolni a kettőt. Minden az Advanced Warfare mellett szól, még úgy is, hogy drasztikus innovációra idén sem lehet számítani.

Az Advanced Warfare sem fog forradalmi változásokat hozni a CoD életébe, de van több, kifejezetten remeknek tűnő újítása.

RÉGI ISMERŐS

Hiába ugyanis az új fejlesztőcsapat (a hagyományt megtörve idén nem a Treyarch a soros, hanem a csak bizonyos szempontból újonc Sledgehammer Games), az Advanced Warfare görcsösen ragaszkodik ahhoz a formulához, amely a Modern Warfare idején még forradalmi volt, mára viszont alaposan elkopott, és csak a kötelező nagygenerált kapja meg évről évre, ahelyett, hogy valaki elemeire szedné, és új tervrajz alapján rakná össze.

Így aztán nem meglepő, hogy a multiplayer alapját az elmúlt pár rész, egész pontosan a Black Ops 2-ben debütált fejlődési rendszer módosított változata adja, amely most Pick 13 néven fut. Nem nehéz kitalálni, miért: 10 helyett most már 13 pontot lehet szétosztani a katonát alkotó fontosabb elemek között, a viselt elsődleges és másodlagos fegyverrel kezdve az azokon lévő kiegészítőkön át egészen a perkekig – sőt a nagy átalakításba most már akár a scorestreakek is bevonhatók. Például a Remote Turretből olyan löveg varázsolható, ami rakétákat ereget, és ez csupán egy lehetőség, hiszen az összes streaket át lehet szabni, elmélyítve ezzel az eddig sem éppen gyenge fejlődési rendszert, amit az új kooperatív scorestreakek hivatottak megkoronázni, ami ugyan forradalmi dolognak hangzik, a valóságban viszont egyáltalán nem az. Arról van csupán szó, hogy most már egy másik csapattárs is bevonható a streakekbe: például a Warbird helikopterből nem csupán a streaket elindító lőhet az ellenfelekre, de akár egy, a tabella legvégén kullogó bajtárs is, aki így esélyt kap arra, hogy feljebb kapaszkodjon a ranglétrán.

Természetesen nem tűnik el a fegyverek átalakítása sem, sőt: a Ghosts által valós pénzért kínált, a Counter-Strike: Global Offensive sikerét meglovagló skinek annyira bejöttek, hogy már alapból több tucat mintázat közül lehet választani. Ráadásul nem csak az eddig ismert osztályokban, hiszen egy teljesen új is feltűnik az energiafegyverek képében, melyek (eglepő módon) lőszer helyett energiát használnak. Ezek előnye, hogy nem kell őket újratölteni, hátrányuk viszont, hogy pár lövés után túlmelegednek, így muszáj szünetet tartani a nagyobb sorozatok között.

A testre szabhatóság persze magára a karakterre is kiterjed: az egy dolog, hogy most már a nők is kivehetik a maguk részét az intenzív tűzharcokból, az pedig egy másik, hogy a karaktermodellek minden eddiginél változatosabbak lesznek.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Sledgehammer Games / High Moon Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014. 11. 04.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Black Ops II
2012 (ACTIVISION)

Call of Duty: Ghosts
2013 (ACTIVISION)

Szerepjátékokat lepipáló mennyiségű kategóriában lehet változtatásokat eszközölni: lecserélhető a sisak, a felső, a kesztyű, a nadrág, a térdvédő és a csizma is. Nem kell Nobel-díjasnak lenni ahhoz, hogy lássuk, mekkora üzleti lehetőségek vannak ebben is: a kiegészítő kütyük valós pénzért kínálása jól megtömheti az Activision zsebét, de a ruhatár természetes úton (azaz a jó teljesítményért járó díjazás által) való bővítése is komoly motivációt nyújthat maguknak a játékosoknak is az egyre magasabb szintek elérése érdekében. Ráadásul a megszerzett kiegészítők, az újraálmodott kasztok, a finomhangolt fegyverek kipróbálásáért többé már alibimeccseket se kell bevállalni, mert egy virtuális lőtéren azonnal, töltés nélkül letesztelhetők a változtatások, így egyszerűsítve le és gyorsítva az amúgy komplex folyamatot. Utóbbi a riválisok és a csapattársak beállításainak leellenőrzésére is igaz: a lobbyban már almenükbe

Az energiafegyverek szó szerint új színt hoznak a harcba, hiszen a CoD csataterein rikító dolgok azért nem voltak.

ATLAS LIMITÁLT VÁLTOZAT A GYŰJTŐKNEK

Azt már megszokhattuk, hogy a Call of Duty-játékok évről évre egyre elborultabb gyűjtői csomagokkal várják a legmélyebb pénztárcájú rajongókat, de a távirányítású autó és a filléres, hatalmas botrányt okozó éjjellátó készülék óta szinte lehetetlennek tűnik valami igazán formabontót csomagolni a játék mellé. Az Advanced Warfare idén le is számolt a fizikai extrákkal, és a legdrágább, **Atlas Limited Pro Edition**be se pakolt felesleges kacatot, szinte csak digitális extrát, abból viszont sokat. Fegyver- és páncél-skinek, a játék zenei anyaga, egy művészi album, egy extra multiplayer pálya, és az összes nagyobb DLC-t magába foglaló Season Pass várja azokat, akik nem tudnak úgy Call of Dutyzni, ha nem a legexkluzívabb kiadás kerül a polcukra.

való elmerülés nélkül is bárki megvizsgálható, beleértve a célszemély ruháit vagy perkelosztását is, így ha valaki némi plagizálással finomhangolná a saját beállításait, könnyen megteheti. De most mégis mi az az újítás, ami miatt tényleg nem érdemes kihagyni az idei Call of Dutyt sem?

MAJDNEM TITÁN

A mágikus szó az exoskeleton, amit a magyar nyelv cseppet sem körülményesen „mesterséges külső váznak", „külső csontváznak" hív. Egy olyan, bizonyos formában már a valós életben is létező kütyüről van szó, ami körbeöleli az ember vagy egy adott testrészét, vagy az egész testét, megnövelve annak teherhordó kapacitását, illetve a Call of Duty világában kibővítve a teljes mozgáskultúráját. Első látásra olyan, mint egy nagyon rövid életű jetpack, amivel már számos játékban találkozhattunk – talán a Tribes az, amely a leginkább elterjesztette. Legutóbb például pont az egykori Call of Duty-fejlesztők által megálmodott Titanfallban ugráltak olyan nagyokat a katonák, mint az Advanced Warfare-ben, csakhogy itt nem lehet villámgyorsan bejárni a pályát, vagy parkourmozdulatokat csinálni. Az exoskeleton ennek ellenére rendkívül hasznos eszköz, segítségével könnyedén fel lehet ugrani több emelet magasra (vagy akár egy épület tetejére), jó időzítés esetén el lehet iszkolni a gránátok vagy a kisebb légicsapások elől. Alapvetően négy extra mozdulatot nyit meg: a magasabb ugrást, a vetődést, a levegőben való irányváltoztatást, valamint a kemény landolást, amivel akár ölni is lehet.

Az exoskeleton a Pick 13 ernyője alá tartozik, vagyis pontok feláldozásával fejleszthető, extra képességeket nyitva meg ezáltal. Ideiglenes pajzs húzható fel, megnövelhető a futás sebessége, növelhető az életerő-regeneráció tempója, rövid időre láthatatlanná lehet válni, lebegni a föld felett, elpusztíthatók a közelben becsapódó rakéták és gránátok még azok felrobbanása előtt. A képességeken felül még exo perkek is lesznek, amik további támogatást nyújtanak. A gung-hóval sprintelés közben is lehet újratölteni és becsúszás közben lőni, de olyan is várható, amely tompítja az exo hangját, így annak használata nem rak automatikusan céltáblát az ember fejére. A fentiek taktikai haszna vitathatatlan, és teljesen új tempót kölcsönöznek az online csatáknak, friss vért hozva a mostanra már azért meglehetősen sablonos küzdelmekbe. A Sledgehammer ennek ellenére gondolt a puritánokra is: minden játékmódból van exoskeleton nélküli variáció, így aki nem akar légi akrobatikával foglalatoskodni, maradhat a jó öreg, hagyományos lövöldözésnél is.

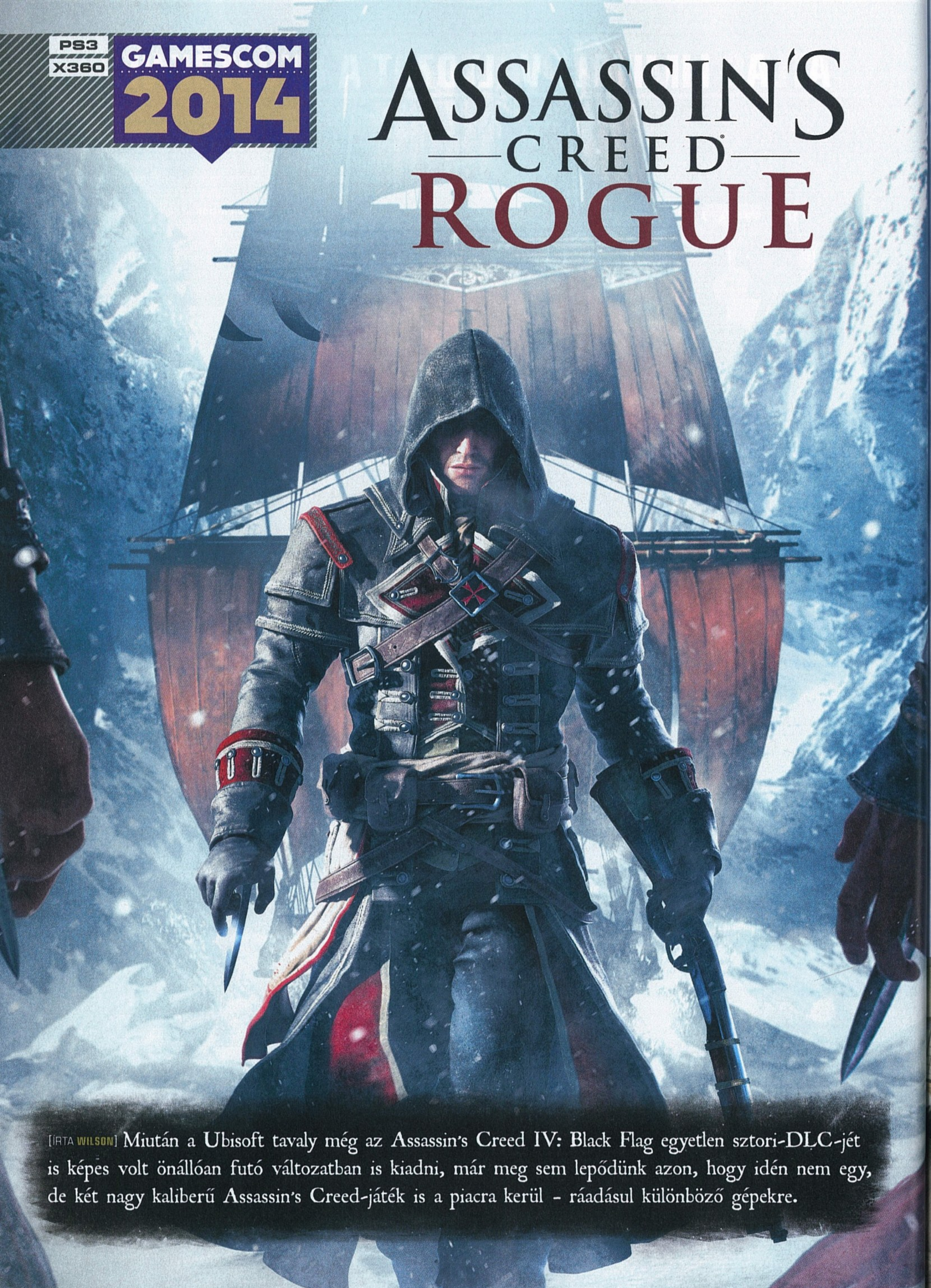
CSAK A SZOKÁSOS

És hogy milyen játékmódok lesznek? Elsősorban a szokásosak: a Team Deathmatch, a Capture the Flag, a Hardpoint, a Search & Destroy, a Domination és a Team Domination például egészen biztosan visszatér, amit minimum kettő új kíván kiegészíteni. A csapat alapú Uplinkben egy véletlenszerű helyre pottyanó drónt kell megtalálni, megragadni, és az ellenfél bázisán ledobni, míg a Momentum a World at War kultikus War játékmódját újítja fel, amely a kötélhúzáshoz hasonlít, csak épp nem egy sodronyt kell rángigálni, hanem a térkép öt különböző pontját elfoglalni. Minél többször sikerül (minél több megszerzett skalppal megfejelve), annál előbb nyílnak meg az alapjáraton inaktív pontok, várva az ostromlókat.

Az Advanced Warfare tehát még mindig nem az a Call of Duty, amely leszámol a Modern Warfare formulájával, ne adj isten teljesen újraírná azt, de az exoskeleton bevezetésével legalább újít annyit, hogy most is megérje visszatérni a temperamentumos játékosokból álló közösségbe – főleg, mert más alternatíva idén nincs is.

A drónokkal most is érdemes lesz vigyázni, villámgyorsan le tudják vadászni azokat, akik nem húzódnak fedett helyre.

PS3
X360
GAMESCOM 2014



Assassin's Creed Rogue

[IRTA WILSON] Miután a Ubisoft tavaly még az Assassin's Creed IV: Black Flag egyetlen sztori-DLC-jét is képes volt önállóan futó változatban is kiadni, már meg sem lepődünk azon, hogy idén nem egy, de két nagy kaliberű Assassin's Creed-játék is a piacra kerül - ráadásul különböző gépekre.

Reméljük a Rogue-ban is lesz hajóval lopakodás, mert ezzel a vörös posztóval igazán jól be lehet olvadni a környezetbe!

Az Assassin's Creed: Rogue bejelentésében elsősorban a neve volt a meglepő, és nem a létezésének a ténye, hiszen azt már az év elején is tudtuk, mikor egy online magazin erről és a Unityről is kipakolt egy nagyobb csomagnyi információt, plusz néhány kezdetleges, a véglegeshez közeli változattal köszönőviszonyban sem lévő képet. Az akkor még Comet kódnéven futó új AC-ről szinte minden kiszivárgott: az, hogy a negyedik rész után játszódik, az előző generációs konzolokat (PS3, X360) célozza meg, és hogy a története miként köti össze a nem időrendi sorrendben kiadott, közelmúltbeli AC-játékokat. Ilyen ez a popszakma: senki se tud titkot tartani, főleg, ha templomosnak születik az ember.

VÁRATLAN UTAZÁS

Ebből a kis mondatfoszlányból talán már kisakkozható, hogy a Rogue főszereplője a franchise történetében először templomos. Shay Patrick Cormac nem ebbe a közegbe született, hanem a vele történtek formálták át, eredetileg ugyanis az asszasszinok rendjéhez tartozott – helyzetén, megítélésén viszont nem segített, hogy fiatal és

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 11. 13.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

Assassin's Creed IV: Black Flag
2013 (UBISOFT)

meggondolatlan volt, alkalmatlan arra, hogy komolyan vegye a rend küldetését. Ráadásul rengeteg kérdésére (például, hogy mi célból, és miért pont ezekkel az eszközökkel harcolnak a templomosok ellen) nem kap kielégítő választ a korai éveit bemutató prológus során, így kiábrándulva, majd egy egyelőre titokzatos, maradandó arcsérülést okozó incidens után otthagyja az orgyilkosokat, és a trauma kiheverése céljából inkább átigazol a templomosok csapatába. Shay így válik üldözöttből vadássá, egy olyan céltudatos fickóvá, aki egy percig sem hezitál, ha az asszasszinok legyilkolásáról van szó, és ez számára több mint megélhetés: az őt elárulókkal való leszámolás válik élete egyetlen és legfontosabb céljává.

A Rogue fejlesztése természetesen most is igazi csapatmunka, de a munkálatokat a bulgáriai team vezeti, amely már 2011 óta erősíti a francia kiadó istállóját, és a PS Vitás Liberationnel már bebizonyította, hogy tud önállóan is játékot készíteni. A fejlesztésbe a következő Ubisoft-stúdiók segítenek be: Bucharest, Chengdu, Montreal, Milan, Singapore, Quebec.

A Rogue ezt a közelmúlt Assassin's Creed-játékaihoz hasonlóan egy hosszabb, ezúttal kilenc évet felölelő történet során bontja ki, 1752-től egészen 1761-ig kísérve Shay útját. A hétéves háború során kibontakozó templomos-asszasszin viszály nem lesz teljesen ismeretlen terep a rajongók számára: a Rogue közvetlenül a Black Flag után, de még az AC III előtt zavar ki minket az amerikai kolóniákra, egész pontosan a keleti területekre, az Atlanti-óceán jeges vizeitől és Új-Fundlandtól kezdve a közeli Labradoron át egészen New Yorkig, ahol régi ismerősbe is sikerül belebotlani. A Liberation pont a hétéves háború utolsó szakaszát dolgozta fel, egy olyan hősnővel a főszerepben, aki francia gyökerei miatt kénytelen-kelletlen keveredik bele a véres eseményekbe, így a téma egyáltalán nem idegen az AC világától.

HABÁR A PC-SEK MOST KIMARADNAK BELŐLE, EZ AZÉRT MÉGIS AZ ŐSZ EGYIK LEGNAGYOBB JÁTÉKA.

Hogy Shayt pontosan mi motiválja, vagy az asszasszinok levadászásán túl mi a célja, azt egyelőre nem tudjuk; a Rogue története igazi rejtély, de kisebb morzsákat korábban már sikerült felcsipegetni. Ilyen a harmadik felvonásban mentorként szereplő Achilles Davenport karaktere, aki pont 1755-ben vesztette el a családját, pár évre rá pedig a rendjét. Az AC III főhősét, Connort csak komoly hezitálás után volt hajlandó a szárnyai alá venni, mivel ezzel megszegte a templomosokkal kötött egyezségét – a Rogue időkeretébe tökéletesen beleillik, hogy kiderüljön, Achillesszel pontosan mi történt. Nem ő az egyetlen kapocs azonban a harmadik résszel: Shay egyik legközelebbi barátja és társa az a Haytham Kenway, akivel annak idején már több ízben is találkozhattunk, de a Black Flagből is számíthatunk ismerős arcokra, még ha csak rövid ideig is vendégszerepelnek. Ez azért mégiscsak egy új játék...

VILÁGOK HARCA

A hétéves háború az emberiség viharos történelmének talán első igazi, globális konfliktusa volt. A Rogue alapját adó, az 1756-tól 1763-ig tartó harcok során közel másfél millió ember vesztette életét Amerikában, Európában, Nyugat-Afrikában és Ázsiában. A háború elsősorban a területfoglalásról és a kereskedelmi útvonalak megszerzéséről szólt: a franciák és a britek is szemet vetettek az amerikai gyarmatokra, amely egy 1754-es csatával vált kiélezett, fegyveres konfliktussá, mikor az akkor még csak 21 éves George Washington Pittsburgh területén összeakasztotta a bajszát a franciákkal. Habár végül a britek kerültek ki győztesen, megszerezve a mai Kanada egy jelentős szeletét, a háborúzásra szinte minden pénzük ráment, remek lehetőséget teremtve ezzel az ekkor még a birodalomhoz tartozó amerikai gyarmatok számára, hogy kivívják a függetlenségüket, amely később az amerikai függetlenségi háborúban csúcsosodott ki. Nem jártak jobban a vesztes franciák sem: őket később az Assassin's Creed Unityben átélhető francia forradalom tépázta meg.

Sajnos a Unity újratervezett közlekedése, falmászása nem került be a Rogue-ba. Sebaj: az épületek így se usszák meg!

VESZÉLYES VIZEKEN

Legalábbis részben, mivel a fő AC-csapat évek óta a Unityn dolgozik, ezért a Rogue pontosan olyan lesz, mint amilyen a Brotherhood vagy a Revelations volt: a legutóbbi számozott epizód kiegészítése, bizonyos szinten való továbbgondolása, annak játékmenetét megtartva. A Rogue ezért a Black Flag kiköpött mása, gyakorlatilag minden szempontból. Központi eleme ezúttal is a hajózás; Shay egy Morrigan nevű, a Jackdaw-hoz képest kisebb, de jóval gyorsabb és agilisebb, 48 méter hosszú, 11 méter széles ágyúnaszáddal szeli a habokat, vagy épp a jégtáblákat, hiszen a messzi északon nem egyszerű a közlekedés. Mivel mindent jégtáblák borítanak, a kevéske hajózható terepen pedig komoly veszélyt jelentő jéghegyek úszkálnak (amik mélyén szinte mindig található valamilyen értékes kincs, vagy fontos nyersanyag), ezért a későbbi boldoguláshoz létfontosságú lesz a Morrigan fejlesztése, mondjuk egy jégtörő orral, amellyel komplett jégtáblák apríthatók fel, de nagy sebességnél hasonló eredmény érhető el a rivális hajók eltalálásával is. A jéghegyeknek még a taktikázásban is szerep jut, hiszen remekül felfogják a találatokat, így ha sikerül még időben mögéjük lopózni, akár a nagyobb támadásokat is túl lehet élni, mert a lövedékeket felfogja a természetes akadály.

A Morrigant azért nem kell hímes tojásként kezelni: csatára termett, fantasztikus bárka, amelyen több új, a kor modern kísérleti fegyverei közé tartozó eszköz is megtalálható. Ilyen a hajótarack, amely robbanótöltettel szakít ki nagyobb darabot az ellenfelek fedélzetéből, a Puckle Gun nevű kezdetleges gépfegyver (amivel a korábban megmasszírozott hajótest megroskadt pontjait lehet az eddigieknél gyorsabban és hatékonyabban felaprítani), vagy az olajjal megtömött hordó, amit hátulról kihajítva lángra lobbantható a Morrigan mögötti vízfelület – aki belekeveredik, az garantáltan nem ússza meg ép bőrrel...

Igaz, a hajózás most sem rizikómentes: veszélyt jelentenek a viharok, és halálos maga a víz is, ezért nincs búvárkodás sem, Shay ugyanis azonnal megfagyna, ha északon a habok közé vetné magát. A helyzet a csaták során élesedik ki igazán. Mivel az ellenfelek szinte minden esetben asszasszinok (vagy a hozzájuk lojális, orvgyilkosok vezette bandák), ezért fordul a kocka, és tulajdonképpen az inverz Black Flaget kapjuk meg, ahol már akár a Morrigant is megcsáklyázhatják. A hajó elvesztésének megakadályozásához le kell vágni mind a megszállókat, mind az őket vezető asszasszint, mielőtt teljesen elfogyna a saját legénység.

A bandák kordában tartása már csak azért is fontos, mert az ő kezükben vannak azok a kisvárosok, fontosabb kikötők, melyeket ajánlott elfoglalni az ott található nyersanyagok és a pénz miatt. Ezek tulajdonképpen az AC IV tengeri erődítményeinek felelnek meg, azzal a fontos különbséggel, hogy nem ágyútűzzel kell őket meggyengíteni, az ostrom ugyanis inkább a hagyományos, gyalogos szakaszokkal történik.

IPI-APACS

A tengeri és a földi játékmenet ilyen közelhozása a Rogue egyik nagy újítása: töltés nélkül, szinte láthatatlan átmenettel kell és lehet váltani a két típus között. Shay hiába áll a templomosok oldalán, pontosan úgy mozog és úgy kalandozik, mint egy asszasszin. Megmássza a tereptárgyakat és a növényzetet, elbújik a bokrokban, csendben, lesből támad, és igyekszik a lehető legkevesebb feltűnéssel a

Többet mindenből: a Black Flaghez hasonlóan főszereplőnk itt is minimum két kardot és akár dupla ennyi pisztolyt cipel.

lehető legnagyobb kárt okozni. Ebben több eszköz is a segítségére lesz – ilyen a hagyományos eagle vision, amit a multiplayerből átemelt, kör alakú mutató egészít ki, mindig figyelmeztetve arra, ha a közelben egy asszasszin ólálkodik, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy lecsaphasson. Ez a macska-egér játék folyamatosan visszatérő elem lesz, és mindig rákényszerít az okos, taktikus előrehaladásra, mert két-három alattomos támadás is elég, hogy az e világi gondok többé ne jelentsenek problémát.

Shay szerencsére nemcsak az ösztöneire hagyatkozhat, de fegyvereire is; a templomosok zsebe mindig is sokkal jobban meg volt tömve, így könnyedén ki tudják csengetni a legmodernebb eszközök árát. Főhősünk legfontosabb lőszerszáma a légpuskája, amibe többféle töltetet is pakolhat. Petárdát, amivel elvonhatja a célpontok figyelmét; robbanótöltetet, amivel nagyobb tömegeket, vagy gyúlékony tereptárgyakat is lángba boríthat; altatógázt, amivel rövid ideg álomba ringathatja áldozatait; vadító dárdát, mellyel a társai ellen fordíthatja azt, akit eltalál. Ezek ügyes kombinálásával a legnagyobb bajból is kikecmereghet. Hasznos eszköznek fog bizonyulni gázmaszkja is, melynek hála teljesen immúnis az ellenfelek füstgránátjaira, így az, aki menekülésre fogja, sokkal nehezebben tud eliszkolni, mint eddig.

Előbb-utóbb persze mindenképp kenyértörésre kerül a sor, és a Rogue ezen a téren úgy tűnik, semmit se újít. A Black Flaghez hasonlóan most is akár két kard, és ennél jóval több pisztoly is bevethető a már jól ismert, kihívást régóta nem tartogató harcrendszerben, amit még mindig a hárítások, a kombinációk, a láncba fűzött gyilkosságok jellemeznek. Ami az eddigi epizódokban működött, az itt is fog: Shay hiába templomos, pont úgy küzd, mint egy asszasszin.

Meglepő-e ez egy nem számozott, köztes epizódtól? Természetesen nem; sem a Brotherhoodtól, sem a Revelationstól nem vártunk forradalmat, azokhoz hasonlóan pedig a Rogue is tulajdonképpen egy epikus történetet göngyölít fel, egy nagy trilógiába kovácsolva a Liberation, az Assassin's Creed III és a Rogue eseményeit. A fejlesztés körülményeit, na meg a célplatformokat ismerve nem is lehet mást várni, mint a Black Flag újrakevert változatát, az ott látott rendszerek átemelését egy új helyszín keretei közé. Ez a vidék pedig bőven tartogat látnivalókat, és sokkal változatosabb is, mint a Black Flag szigetvilága, ahol azért egy kaptafára készültek a kisebb-nagyobb települések. Itt viszont teljesen máshogy néz ki és teljesen más hangulatot áraszt a jégtáblákkal borított Új-Fundland, mint a Rogue másik nagy területe, a Szent Lőrinc-folyó, amely szűk medrével, kellemesen meleg erdős partvidékével, pazarul festő vízgyűjtő területeivel kiválóan visszaadja, miként nézett ki a még valamennyire érintetlen Észak-Amerika a kolonizálás utolsó szakaszában. A Rogue ráadásul kifejezetten szép is, a Unityhez képest jóval fejletlenebb, öregebb motor ellenére tényleg mindent kihoz a PlayStation 3-ból és az Xbox 360-ból, amit csak lehet, amibe besegít az is, hogy a Black Flagtől eltérően csak erre a két gépre kell megjelennie, és nem az univerzum összes többi masinájára, így nincs, ami visszafogja, vagy ami miatt esetleg butítani kellene. És ez csak jobb lesz, ha egyszer (szinte biztosan) PC-re is megjelenik. A Ubisoftot ismerve erre talán nem is kell sokat várnunk: a Vita-exkluzivitás miatt a Liberation átiratain két évet ültek, de most semmi sem köti a kezüket ilyen szorosan, így talán már jövő tavasszal az is kimerészkedhet Amerika keleti partjának vizeire, aki már nyugdíjazta régi konzoljait, vagy soha nem is rendelkezett velük. Addig pedig vár Párizs, és vár a forradalom!

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A PLATFORMOK

Az Assassin's Creed: Rogue egyelőre kizárólag előző generációs konzolokra jelenik meg: aki nem akar róla lemaradni, PS3-ra vagy X360-ra veheti meg.

2. MEGJELENÉS

Mivel az idei sztár a Unity, ezért a Rogue csak annak kiadását követően kerül a boltokba. Világszerte november 13-án jelenik meg.

3. MULTIPLAYER

A Brotherhood egyik nagy újítása volt a kifejezetten ötletes és hangulatos multiplayer mód, de a Rogue-ban egyáltalán nem lesz ilyen.

A HÁTTÉR-HATALOM

A modern videojáték-fejlesztés igazi csapatmunka, ahol nagyon nehéz egyetlen embert kiemelni, és neki tulajdonítani egy adott játék sikerét. Különösen igaz ez az esetenként több száz főt megmozgató projektek esetében, főleg amelyeket valamely jelentősebb kiadó támogat. Hogy a fejlesztés folyamata ne legyen kaotikus, és a csapat munkáját objektíven lehessen értékelni, ezért minden nagy kiadó rendelkezik egy producerekből álló csapattal, melynek kizárólag az a feladata, hogy folyamatosan felügyelje és támogassa a stúdiók munkáját. A Ubisoft ennél azonban sokkal tovább ment: párizsi központjukban egy több mint 70 főt számláló team dolgozik, amely kizárólag azért van, hogy a 9000 fejlesztőt (!) alkalmazó cég projektjei mindig sínen legyenek. Ez a stáb minden lépcsőnél ott van, az első koncepciós vázlatoktól kezdve egészen a végső simítások elvégzéséig. Szorgos csapatról van szó, a központban szinte soha nem találni senkit, a tagok ugyanis mindig úton vannak – van is hová utazniuk, a Ubisoft gyakorlatilag minden kontinensen jelen van. Ők találták ki, hogy az Xbox 360/PS3 generáció beköszöntével a vállalat álljon át a sandbox alapú játékokra, ők azok, akik inspirálják a kreatív vezetőket (Patrice Désilets eredetileg Prince of Persia-játékot készített, és egy, a csapattól kapott könyv hatására találta ki az Assassin's Creedet, a The Division pedig eredetileg egy Tom Clancy MMORPG lett volna). Nélkülük a Ubisoft talán nem is lenne ilyen monumentális, olajozottan működő játékgyár.

SHADOW REALMS

[ÍRTA WILSON] **Modern környezetben játszódik, ellenfelei mégis démonok, csontvázak és más fura lények, főszereplői pedig olyan „átlagemberek", akik nemcsak a fegyverek használatához értenek, de a mágiához is. Furcsa keverék, furcsa játék: a BioWare Austin új ötletekkel kísérletezik.**

Egy, már a kiadása előtt mindenki által temetett játék fejlesztőcsapatához tartozni nem biztos, hogy a legnagyobb önbecsüléssel kecsegtető dolog, pedig a BioWare Austinra nem lehet ráfogni, hogy hozzá nem értő, dilettáns alakok gyülekezete lenne. A 2006-ban, kizárólagosan a Star Wars: The Old Republic fejlesztése miatt alapított BioWare-divízió a létrehozásától az első játékáig eltelt öt év alatt szimplán csak a piac és az idő áldozatává vált. Mikor az Old Republic munkálatai elkezdődtek, még minden a World of Warcraft és az MMORPG-k körül forgott, de mire a fejlesztés a finisbe ért, előfizetési díjat már senki se szedett, és egy end game tartalommal szinte egyáltalán nem rendelkező, történetorientált MMORPG-re pedig szimplán nem volt akkora tömeg kíváncsi, mint amennyit vártak vagy reméltek a befektetők. És bár a free-to-play modellre való átállítás valamennyire stabilizálta az Old Republicot, mégiscsak itt volt egy csapat, felbecsülhetetlen értékű tapasztalattal a történetmesélés és a multiplayer terén – miért ne lehetne hát kombinálni a kettőt egy nem éppen szokványos játékban...?

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare Austin

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Contagion
2013 (MONOCHROME GAMES)

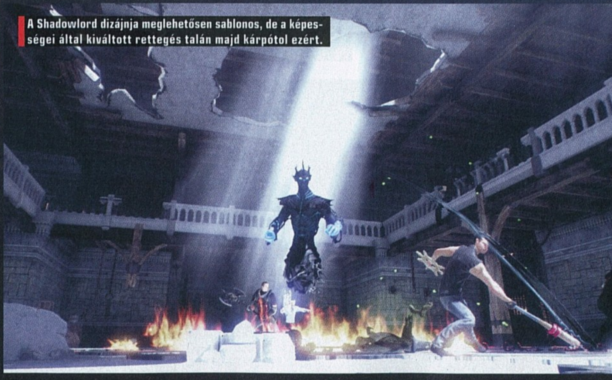
KÉT VILÁG KÖZÖTT

Ez a Shadow Realms, a Bioware Austin második játéka, amin közel 150 ember dolgozik, és amely több mint másfél éve készül, de a Gamescomig kellett várni arra, hogy kiderüljön, miről is van szó. A Shadow Realms nem egyszerű cucc: egy külső nézetes akció-RPG, erős, elsősorban magányos kalandoroknak tervezett történettel, de multiplayerre kihegyezett játékmenettel, egyfajta hibrid, egyelőre tisztázatlan üzleti modellre alapozva (vagyis nem hagyományos dobozos termékként kiadva). Felismerhetők benne a klasszikus, papír alapú szerepjátékok ismertetőjegyei, világa nagyon emlékeztet a Secret World furcsa univerzumára, tálalása a Telltale-t idézi, játékmenete pedig az Evolve és a Fable Legends kiköpött mása, annak ellenére, hogy egyikből se meríthetett, hiszen mind a három egy időben született. De mégis miről is szól?

Nem egyszerű történet ez sem, sem a BioWare, sem a Shadow Realms világának lakói számára – illetve világai, hiszen kettő is van belőle. Az egyik a mi modern, általunk is jól ismert Földünk, profitvadász nagyvállalatokkal, apatikus emberekkel. A másikat Embrának hívják: ez egy másik, de nem alternatív világ, amely több ezer évre visszanyúló történelme során hatalmas civilizációknak adott otthont, melyek mindegyike a bolygó magjából kisugárzó mágikus energiákat hasznosítva jutott a csúcsra. Embrán már azelőtt hatalmas birodalmak születtek és tűntek el, mielőtt a Földön az emberek

egyáltalán kimásztak volna a barlangokból. Mindközül kiemelkedett a Radiant Empires, a nemzetek szövetsége, amely a maga kárán tanulta meg, hogy nem feltétlenül jó hír, hogy nincsenek egyedül a galaxisban: a Föld mágikus energiái mérhetetlenül gyengék, a bolygó lakosai pedig kiszámíthatatlan agresszióval üdvözölnek mindenkit, aki csak kicsit is kacérkodik az emberfeletti képességekkel. Embra népe számára persze ennél a barátságtalan fogadtatásnál sokkal fájóbb, hogy világukban egy nap feltűnik egy titokzatos hadsereg, a Shadow Legions, amely kizárólag egy dolgot akar: elpusztítani mindent és mindenkit. Bár az első inváziót sikerül megállítani, a második már bőven túljár a horizonton, és a Földet fenyegeti; ha Embra elbukik, az ellenség következő célpontja a másik bolygó lesz...

És itt jössz a képbe te: mikor új portál nyílt Embra és a Föld között, előbbi mágikus energiái átszivárogtak rajta, és ez olyan hatalmat adott a mágiára érzékeny emberek kezébe, amiről azelőtt nem is tudtak. A Shadow Realms



A Shadowlord dizájnja meglehetősen sablonos, de a képességei által kiváltott rettegés talán majd kárpótol ezért.

A játék világa leginkább a Vampire: The Masquerade - Bloodlinesra emlékeztet, csak itt kevesebb a vámpír.

főszereplői ezért tulajdonképpen átlagemberek, az inges-öltönyös üzletembertől a szénné tetovált testépítőn át egészen a hadsereget otthagyó dögös katonanőig. Közös tulajdonságuk, hogy mindegyikük mágiát használ, és mindegyiküket egy Shadowlordnak hívott hadvezér próbálja levadászni – és a Shadowlord akár te is lehetsz.

CSAPATMUNKA

A Shadow Realms csavarja az, hogy a 4 főből álló csapatot egyetlen komoly ellenfél próbálja megakadályozni a továbbjutásban, úgy, ahogy ez majd az Evolve-ban is benne lesz, vagy ahogy tulajdonképpen a Left 4 Dead is működött, azzal a fontos különbséggel, hogy itt a Shadowlordot nem a gép, hanem egy másik játékos irányítja. Célja, hogy megakadályozza a mágiahasználókat küldetésük teljesítésében. Ehhez csapdákat pakolhat a pályára, ellenfeleket dobhat a team nyakába, átveheti az irányítást a gép által irányított creepek felett, sőt, még akár hősnek is kiadhatja magát. A Shadowlord lényegében egy omnipotens, láthatatlan lény, aki bábmesterként bábáskodik az egyes pályák felett. De hogy lehet harcolni egy tulajdonképpen láthatatlan ellenféllel?

Nos, több módon is: a történet kezdetekor létrehozott karakter hat kaszt valamelyikéhez tartozhat (warrior, wizard, warlock, cleric, ranger és assassin), és a szerepköréhez igazodó képességekkel vonul csatába. Utóbbi esetében ez lehet hátba szúrás, mérgezett nyilak hajigálása, akrobatikus ugrással összekötött döfés, vagy egy árnyékkép létrehozása. A kasztok közös tulajdonsága, hogy mindegyikük képes kitérni a támadások elől, életerőitalokat használhatnak, az elhullott társakat pedig véges mennyiségű trauma kittel támaszthatják fel – aki esetleg mégis elpatkolna, az a következő checkpointnál feltámad.

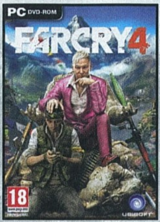
Természetesen az irányított szereplő tapasztalati pontot gyűjt, szintet lép, új felszerelésekhez, fegyverekhez jut, ráadásul a képességek se kötöttek, hiszen lesz lehetőség eltérő buildeket létrehozni, így igazodva a Shadowlord machinációihoz. Nem kötelező folyamatosan tankként küzdeni egy harccal, ahogy egy mágusnak se kell kizárólag tűzlabdákkal harcolnia, ha akar, akár gépfegyvert is foghat a kezébe – és ez utóbbi az, amiért minden egyes menet, minden egyes meccs teljesen más, mint a korábbiak, még akkor is, ha az adott helyszín már vagy százszor előkerült. A kooperatív küldetések határtalan és tulajdonképpen végtelen dinamizmusa, a fejlődési lehetőségek tetemes mennyisége, a TPS-eket idéző, de a Diablo elvei szerint működő harcrendszer együttesen egy olyan játékká próbálnak összeállni, ahol minden csata, minden menekülési kísérlet ugyanannyira izgalmas, mint az első pár alkalommal.

Egyáltalán nem ilyen játékot vártunk a BioWare-től, de talán pont ezért is tűnik olyan érdekesnek.

NYAKUNKON AZ ALFA

Hogy ez így is legyen, persze a csillagoknak is úgy kell állnia, de ha a BioWare Austinon múlik, nem lesz probléma. A tartalommal például biztosan nem: a Shadow Realms epizodikus modellt használ, vagyis a történetet előrébb lendítő missziók, helyszínek fokozatosan, feltehetően havi / negyedéves bontásban érkeznek, éveken át toldozva-foldozva az alapot, aminek a kialakításában te is segíthetsz, hiszen a játékmenet vázát tartalmazó alfa már az elkövetkezendő hetekben megjelenik, és onnantól fogva a steames korai hozzáféréshez hasonlóan lehet követni, amint a játék elnyeri „végleges" formáját. Hogy ezért hogyan és miként kell majd fizetni, azt viszont a BioWare se tudja, a Shadow Realms ugyanis még nem rendelkezik kőbe vésett üzleti modellel. Lehet, hogy free-to-play lesz, és az epizódokért kell pénzt adnunk; az se kizárt, hogy az alapjátékért is elkérnek egy nagyobb összeget, és az extra tartalmak egy jelentős része ingyenes frissítés formájában jelenik meg. Hogy végül melyik győzedelmeskedik, azon törje a fejét az Electronic Arts és a BioWare – mi inkább gondolkozzunk azon, hogy miként lehet egy újabb addiktívnak tűnő játékot besuvasztani a véges és szűkös szabadidőbe!

ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

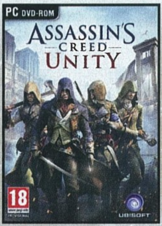


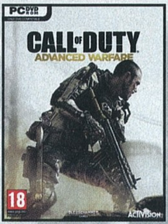
FAR CRY 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

ASSASSIN'S CREED UNITY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

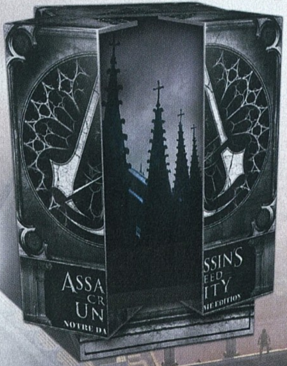




Call of Duty: Advanced Warfare

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

ASSASSIN'S CREED UNITY: Notre Dame Edition



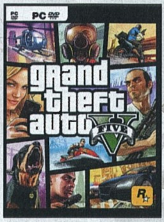
A CSOMAG TARTALMA:

- Díszdoboz (lásd a képen)
- 39,5 cm-es asszasszin szobor
- Hivatalos soundtrack
- Művészeti album
- 2 extra sztoriküldetés
- Képeslapok

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	29.990 Ft
Hosszabbítással:	28.990 Ft

Közeledik az év vége, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2014. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!



GRAND THEFT AUTO V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

FIFA 15

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

SIMS 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.900 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	15.490 Ft
Hosszabbítással:	14.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	23.490 Ft
Hosszabbítással:	22.490 Ft

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

LÉLEKTELEN KALANDOK

Risen 3 Titan Lords

[ÍRTA CHOCHO] ***A Risen 3-tól sokan azt várták, hogy jobb lesz, mint elődei, de ehhez képest a játék megismételt minden rosszat és jót, amit a Risen 2-ben láthattunk. Sőt, igazából az egész Risen 2-t sikerült némileg újracsomagolva kiadnia a Deep Silvernek és a Piranha Bytesnak. Örülünk, Vincent?***

Azt mondják, hogy újramelegítve csak a káposzta jó, de én legszívesebben hozzátenném, hogy „plusz a német szerepjáték". Legalábbis a derék germánok biztosan így gondolják, mert a tőlük érkező RPG-k már nagyjából tíz éve változatlan képet festenek. Az első Gothic annyira meghatározta a német játékipart, hogy a kreatív fejesek egyszerűen nem mernek előállni friss ötletekkel, hanem inkább a múlt sikereihez görcsösen ragaszkodva igyekeznek pénzt keresni (tegyük hozzá, a jelek szerint sikerrel). Egy átlagos német szerepjáték onnan ismerszik meg, hogy csúnya, szaggat, tele van bugokkal, kegyetlenül nehéz, és százezrek rajonganak érte – eme paradoxon gyakorlatilag egy évtizede vár feloldásra, és bár jómagam játszottam a Gothicokkal és a Risenekkel, a hangulatukon kívül nem sok olyan elemmel találkoztam bennük, melyek segítettek volna megérteni azt a fanatizmust az említett sorozatok iránt, ami elsősorban az európai régió játékosaira jellemző. Van azonban egy dolog, ami közös a Gothicban és a Risenben: a fejlesztő Piranha Bytes, amely a Risen 3 készítése során olybá tűnik, hogy nem csinált semmit. Na, jó, valamit mégis: újramelegítette a káposztát.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Piranha Bytes

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Risen 3: Titan Lords 2014. augusztus 14-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s verzió a Steamen 50 euróért szerezhető be, míg a dobozos változatért 9000 forintot kell kipengetni a boltokban.

HARMADJÁRA IS FELKELÜNK

A Risen 3 egyetlen szignifikáns újdonsága a főszereplő kiléte: a Piranhánál valamiért ejtették az előző két epizód világmegmentő Névtelen Hősét egy másik Névtelen Hős kedvéért, aki nem más, mint a Risen 2 nagyszájú kalózlányának, Pattynek a korábban soha nem említett öccse, ennélfogva pedig Stealbeard kapitány egy szem fiacskája. Hősünk a játék elején épp egy elveszett kincset próbál előkaparni mellben sokat erősödött nővére társaságában, mikor is a duót megtámadja egy árnylord, hogy emberünk lelkét az alvilágba citálva csak egy beszélő hullát hagyjon maga után – akit, mit ad isten, pont az a Bones nevű vuduorvos kelt ki a sírból, akinek a Risen 2-ben ugyanilyen lélekvesztett gondjai adódtak. Az újonnan szalajtott, szellem nélküli kalóz feladata az, hogy visszaszerezze az alvilágban rekedt lelkét, és ha már úgyis behajózza a Déli Tengereket, akkor a világot is megmentheti az árnyaknak nevezett, pokolbéli démonoktól, akik még a címben emlegetett titánoknál is nagyobb szemétládák.

Ismerős helyzet? Hát persze, hisz ha játszottál a Risen 2-vel – amire van némi esély, elvégre az előző PC Guruban teljes játékként szerepelt –, akkor ugyanezt az utat jártad be, ugyanezekkel a szereplőkkel, méghozzá hasonló vidékeken, lévén a Déli Tengerek nem sokat változtak a második rész óta eltelt pár évben. A déjà vu érzésre mindenki készüljön fel, ugyanis a játék világa nagyrészt megegyezik a Risen 2-ével, minden bokor, vudubaba és épület a megszokott helyén van, a szigeteket benépesítő lakók pedig nemcsak hogy ugyanazok

A kalózos vonulat és a saját hajó most is csak dísz, semmiféle lehetőség nincs arra, hogy kedvünkre nekivágjunk felfedezni a világ tengereit.

65%

Ha kíváncsi vagy a 2012-es Risen 2: Dark Waters tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/risen2

FELKELŐK EMLÉKE

A Risen-sorozat egy különös fantasyvilágban játszódik, amit bár istenek teremtettek, de a mindenható és haverjai egy nap szőrén-szálán eltűntek, a világot pedig az emberekre és a felettük uralkodó titánokra hagyták. A titánok félisteni hatalommal bíró teremtmények voltak, akik addig-addig gyötörték az emberiséget, mígnem lázadás tört ki, a mágusok rendje pedig szép lassan száműzte az egykor parancsoló óriásokat. Persze a mágia gyakorlóival is elszaladt a ló, így a varázstalan emberek saját szerveződésbe tömörültek: ez lett az Inkvizíció, mely a varázslatot a tudomány bravúrjaival kívánta helyettesíteni. A mágusok és inkvizítorok harca végül utóbbiak győzelmével zárult, az Inkvizíció uralkodik a Risen világának nagy részén. A leginkább a 18. század angol tengerészeire hajazó katonai szervezet azonban nem tud mit kezdeni a titánok pletykált visszatérésével, szóval vagy mindenki összefog, vagy az ember korának hamarabb lesz vége, mint bárki gondolná.

maradtak, de legtöbbjüknek még a karaktermodelljét sem cserélte le a Piranha. Minek azt? Így legalább otthon érezzük magunkat!

DÉZSA FŰ

A Risen 3: Titan Lords tehát egy Risen 2.5: a fejlesztések nagy része inkább csak finomhangolás, valódi újdonság nem került a programba, hacsak azt a pár korábban nem látott területet nem vesszük figyelembe, melyek viszont hangulatukban és külsejükben semmi olyat nem nyújtanak, amit a Risen 2-ben már ne láttunk volna. Ismét trópusi szigeteket barangolunk be egy hajón, amit irányítani csak előre letárolt eseményekkor lehet: időnként előfordul, hogy megtámadja bárkánkat egy tengeri szörny, amit ágyúzással tudunk ártalmatlanná tenni, ezek a találkozások viszont hamar unalomba fulladnak. Tekintve, hogy máskor egyszerűen nincs lehetőség vezetni a masszív kalózhajónkat, hanem csak gyorsutazási pontként használhatjuk a szigetek között, az egész „lődd a szörnyet, ahol éred" dolog fáradt kapálózásnak tűnik csupán. Oké, hogy más stílusról van szó, de az Assassin's Creed IV-ben sikerült megoldani, hogy tényleg hajóskapitánynak érezzük magunkat, és az a játék már majdnem egy éve megjelent – kérdem én, miért nem csapott le erre a hatalmas lehetőségre a Piranha? Ráadásul másodszor estünk pofára, mert már a Risen 2-ben sem értette senki, hogyan történhetett, hogy a hajózás nyújtotta örömöket vidáman dobta a cápák, vagy inkább piráják közé a német csapat. Lustaság? Hozzá nem értés? Esetleg az újdonságtól való félelem? Végül is mindegy, mi volt az ok, a lényeg nem változik: a Risen 3 ugyanolyan hamar el tud laposodni, mint a két évvel ezelőtt kiadott elődje.

Ezt a mélyen dekoltált pólóban feszítő urat azért tettük be ide, hogy ti is tisztában legyetek azzal, Chocho milyen arcot vágott a tesztelés közben.

Mindezen a küldetések felépítése sem változtat, ugyanis ezen a téren sem fejlődött a program. Halálosan unalmas, sőt, határozottan fárasztó fetch questek várnak ránk a Déli Tengereken, amelyek ráadásul gyakran átlépik a nevetségesség határát. A fejem fogtam, amikor a Névtelen Hős a Risen 2 óta csak keveset változott Kila szigetén próbálta visszaszerezni az egykori első tiszt által elorzott hajót, mindezt az idő szorításában, de mégis megállt segíteni egy szerencsétlen gnómnak, akit meglopott egy csintalan majom. A gnóm kincsének visszaszerzése még csak-csak belefért volna, na de az, hogy a majom búvóhelyének szűk bejárata miatt a feladat megoldásának egyedüli módszere egy másik majom betanítása volt, az már kiverte a biztosítékot. Mert egy dolog az, amikor a fejlesztők humorral és komolytalansággal próbálják ellensúlyozni egy játék gyengeségeit, de a Piranha megoldásai már inkább festenek úgy, mintha komplett hülyének néznék a vásárlókat.

A Risen 3: Titan Lords főleg azért hatalmas csalódás, mert a fejlesztők alig vették a fáradtságot, hogy változtassanak az eddigi recepten.

A Risen 3 az említetthez hasonló küldetéseken túl ráadásul röhejesen komolyan veszi az egész sztorit, ami már csak azért is nevetséges, mert a forgatókönyv tele van lyukakkal, a pontos célok pedig az első tíz órában olyan homályosak, hogy kalóz legyen a talpán, aki átverekszi magát a

történetet leplező, jótékony ködön. Persze akkor sem lesz jobb semmi, mikor cirka 20 óra játék után kiderül, hogy pontosan mi a fő cél, ugyanis lényegében ugyanazt kell újrajátszanunk, amit egyszer már megtettünk a Risen 2-ben: szövetségeseket toborzunk, akik kellő mennyiségű szívességért cserébe már hajlandók segíteni nekünk, illetve legénységet verbuválunk, jórészt az előző részből ismert arcokból. Bonest már említettem, de Jaffar bősz fuckolása sem marad ki a repertoárból, ahogy Patty csípős megjegyzései is a régiek. Igen, a régiek. Mint nagyjából minden ebben a kalózátok rágta játékban!

KATT-KATT-KATT-KATT

Ha azt gondolnátok, hogy eleget ekéztem a Risen 3-at, akkor vagy nem ismertek eléggé, vagy nem akarjátok elhinni, hogy a Piranha tényleg csak lehúzni szeretné a rajongóit ezzel a játékkal. Néha még én is elgondolkodtam a saját szigoromon, elvégre a nyugati sajtó képviselői meglepően pozitívan nyilatkoztak a Titan Lordsról. Aztán minden kétely elszállt, mert szembe találtam magam a minimális javításokat is nélkülöző harcrendszerrel, a butított fejlődéssel, valamint a Risen 2 óta alig módosult grafikusmotor elképesztően szürreális hibáival. De ne szaladjunk ennyire előre!

Ami a küzdelmet illeti, a Risen 3-ban a „harcrendszer" szó barokkos túlzás: tulajdonképpen addig-addig kattintgatunk az ellenfelet „nézve", amíg az meg nem hal, vagy mi fűbe nem harapunk. Egy társunk mindig velünk jöhet, a legénység tagjai pedig más-más képességekkel rendelkeznek, mivel azonban csak a Risen 2-ben még béna Bones tud gyógyítani, ezért én az egész játék során rá hagyatkoztam. Mintha az MI kicsit okosodott volna, azaz a társunk többször segít ki a bajban, mint hajdanán, de azért még így sem fog senki a Harvardra járni a kalózcsürhéből. A fegyverek közül ezúttal is a kard+pisztoly kombó a leghatásosabb – a bajonettek hiába néznek ki jól, nagyon lassúak és körülményes a használatuk, így ezen a téren is érdemes maradni a kaptafánál, és a Risen 2-ben bevált stratégiát követni.

És ha már kaptafa: a Risen 3 voltaképpen szerepjáték akar lenni, amivel együtt jár a fejlődési rendszer és a viszonylag korlátlan szabadság. Ez még mindig ugyanolyan jó, mint két éve volt. Mivel nincsenek kasztok, ezért

A dús keblek kedvelői természetesen ebben a játékban is megkapják a havi betevőjüket. Ámen!

bármilyen mutáns karakter létrehozható – én a vudukalózra esküszöm, de kinek a pap, kinek a paplan. Viszont pár Risen 2-es játékelemet száműztek a fejlesztők. Az öltözékünk például már nem juttat előnyökhöz bennünket, sőt, a sárm, aminek a női NPC-k képtelenek ellenállni, hasztalanná vált attól a perctől, hogy a Déli Tengerek vidéke virslifesztivállá változott. A Piranha a legtöbb női karaktert ugyanis kitette a játékból, alig akadnak olyan szereplők, akik nem érces hangú rosszfiúk. Jó hír viszont, hogy a mesterek, akik a képességeket tanítják, végre csupa hasznos dolgok oktatnak, és mivel a pénz ezúttal kicsit könnyebben jön, hamarabb kereshetjük meg a karakterünk kiműveléséhez szükséges aranyat. A fejlődés alapja egyébként még mindig a dicsőségnek nevezett tapasztalati pont, melyet harccal és küldetések teljesítésével gyűjtünk. A Risen 3-nak nem sok jó tulajdonsága van, de az biztos, hogy misszióból nagyon sokat vehetünk fel benne, így szinte lehetetlen olyan helyzetbe keveredni, hogy ne legyen elég XP-nk kalózunk tulajdonságainak feljavítására.

ROSSZARCÚ TENGERI PATKÁNY

Az utolsó szög a Risen 3: Titan Lords koporsójában a technológiai elavultság. A játék a Risen 2 motorját használja, és ahogy korábban már írtam, a karaktermodellek, textúrák és egyéb hozzávalók nagy része

IRÁNY A TÚLVILÁG!

A Risen 3: Titan Lords története hősünk elvesztett lelke körül forog, mely azonban saját életet él az alvilágban. A játékban lehetőségünk nyílik bejárni a holtak birodalmát, ehhez pedig csak le kell feküdnünk aludni. Az alvilágban gyűjthetünk lélektöredékeket, amikért a való életben értékes jutalmakat kapunk, illetve találkozhatunk elhunyt szereplőkkel a korábbi Risenekből, akik értékes információkkal látják el emberünket. De vigyázat! Minél többet vagyunk a túlvilágon, annál jobban csökken az emberségünk, és vele együtt az időnk: ha kihal belőlünk az emberség, alvilági szolgákká válunk, az pedig nem jó, nagyon nem. Emberséget a játék morális alrendszere segít „gyűjteni": jó cselekedetekért +1 vagy +2, rosszakért -1 vagy -2 emberség (Soul) jár. Ha jófiúk vagyunk, akkor jó befejezést kapunk, ha pedig rosszak, hát elkárhozunk – igaz, a Risen 3 végső képsorai egyik esetben sem lesznek kielégítőek.

MENDOZA, A JÓ ROSSZFIÚ

Mendoza az első Risen aljas gonosztevője volt, aki inkvizítorvezető léte ellenére sem igazán vette komolyan az emberiség sorsát. Bár az első Névtelen Hős elintézte őkelmét, a Risen 2-ben pedig csak egyszer-egyszer hallottuk a nevét, a velejéig romlott inkvizítor nem tűnt el örökre, hanem egy szellemhajó fedélzetén kísértett, egészen addig, míg a második Névtelen Hős (azaz a Risen 3 főszereplője) rá nem talált. Mendoza sajnos nem marad örökre a legénység tagja, de amíg velünk van, segít kapcsolatba lépni pár elhunyt karakterrel, és jókat lehet beszélgetni vele. Nála nagyobb szemétládát ugyanis nem hordott hátán a Déli Tengerek hullámhada: nincs egy cinizmustól vagy rosszindulattól mentes mondata sem, ez pedig kellően szórakoztató fickóvá teszi. Igaz, a valóságban azért nem haverkodnánk vele.

egy az egyben a második részből származik. Ugyan a Déli Tengereken nem élnek annyian, mint mondjuk Skyrimben, de attól még rendszeresen találkozunk klónoknak beillő karakterekkel, az animációk pedig olyan otrombák, hogy a Witcher 3 videói után a sarokban zokogtam miattuk. Minden (komolyan, MINDEN) szereplő pontosan ugyanúgy gesztikulál, forgatja a kardot vagy sétál, a brutálisnak szánt kivégzőmozdulatok láttán pedig a jó érzésű játékos hajlamos többször ellenőrizni a naptárat, hogy vajon tényleg 2014-et írunk-e. Utóbbiak ráadásul nemcsak gagyik, hanem koncepciótlanok is: több olyan küldetés akad, amikor barátságos bunyót vívunk valakivel, vagy csak kiütni akarunk egy ellenfelet, a kalózunk mégis szépen elmetszi a vesztes fél torkát, aki a véres jelenetet követően úgy kel fel a földről, mintha mi sem történt volna. Ehhez még vegyétek hozzá a jóindulattal is közepes szinkront, az oda nem illő káromkodásokkal teletömött szövegkönyvet, és máris csupán két olyan eleme marad a Risen 3-nak, ami miatt nem végzi azonnal a játék a lomtárban.

HÉT TENGER ÖRDÖGE

Természetesen a hangulatra és a zenére gondolok – melyek ironikus módon a Risen 2 legerősebb oldalai voltak. A Piranha nagyon érti a dörgést, ha egy különös, kedvelhető világ megteremtéséről van szó: a szigetvilágnak saját története van, mindenütt találunk rejtélyes nyomokat és legendákat, amik tovább mélyítik a játék mitológiáját, a kalózkodás romantikus ábrándja pedig még sosem volt olyan élettel teli, mint a Risen-játékokban. A kiváló zenei aláfestés csak hab a tortán, és még pár olyan apróságra is futotta a fejlesztőktől, mint egy morális alrendszer, illetve a küldetések teljesítésének szabad sorrendje, valamint a feladatok olykor változatos megoldási lehetősége. Fenyegetéssel, szép szavakkal vagy akár pénzzel is célt érhetünk, és még frakciókhoz is csatlakozhatunk, igaz, végigjátszásonként mindössze egyszer. Az atmoszféra és a mennyiség szerinti tartalom tehát rendben van.

Ha szeretted a Risen 2-t, ez a program sem okoz majd nagy csalódást, legalábbis akkor, ha nem vársz hihetetlen változásokat.

És ez a legrosszabb az egészben: a Risen 2 is „rendben volt" 2012-ben, és a Risen 3 is „rendben van" most. Azaz akármilyen keveset fejlődött is, ha önmagában értékeljük a Titan Lordsot, egy végső soron korrekt programot kapunk, amit a sorozat rajongói minden bizonnyal élvezni fognak – még úgy is, hogy a számtalan gólhelyzet ellenére újra és újra kapufára rúgnak a Piranhánál. Annak ellenére pedig, hogy a cikkben rengeteget szapultam a Risen 3-at, el kell ismernem, hogy egész jól szórakoztam a programmal töltött idő során, sőt, még azt is elérte a játék, hogy hanyagoljam miatta a The Last of Us PS4-es kiadását, holott ha van olyan alkotás, ami miatt megéri hajnalig fent maradni, akkor az az. Ez azonban még nem elég hozzá, hogy mindent megbocsássak a német csapatnak. A Titan Lords egy szórakoztató, de fájóan lusta és ötlettelen folytatás, ami a Risen 2 megoldásai nélkül meg sem jelent volna. Ráadásul már csak egy hónap, és nyakunkon az új Dragon Age, amire talán jobb ötlet félretenni a nyári munka értékes forintjait, még úgy is, hogy a BioWare egy ideje csak árnyéka önmagának. A Piranhának pedig csak annyit üzenek: ugyanez a program két év múlva már egy buksisimire sem lesz elegendő.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es kétmagos proci, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 8 GB HDD

A Risen 3-mal el lehet lenni, a szerepjátéknagyágyúk megérkezéséig legalábbis. Utána viszont mindenki el fogja felejteni a programot, hozzáteszem, jogosan.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO
Olyan, mint a Risen 2, ami végül is nem volt egy rossz játék.

KONTRA
Olyan, mint a Risen 2, ami végül is nem volt egy kiemelkedően jó játék.

58%

De legalább a fauna elég változatos: hihetetlen, hogy milyen lényeket kell itt kardélre hányni!

A képeken még egészen pofásan fest a játék, viszont amint mozgásba lendülnek a karakterek, rögtön kiderül, hogy a Piranha Bytes játékmotorja felett már jócskán elszaladt az idő.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/risen3

MÁR MEGINT ÉG A METRÓ

METRO REDUX

[IRTA CHRIS] A HD verziók, a remake-ek és az újrafeldolgozások korát éljük. Szinte nem telik el hónap anélkül, hogy ne olvasnánk valamilyen felújított játékról vagy filmről, és ezek lassan már kiverik a nosztalgiamutatónkat. Viszont még mindig akadnak kivételes esetek, mikor kifejezetten örülünk egy ilyen kiadásnak.

A múltért rajongó játékosok pénztárcája mindig is remek célpontja volt a kiadóknak, hiszen sokan szívesen fizetnek olyan újra feldolgozott, egyszerű módszerekkel HD-sített játékokért, mint amilyen az Age of Empires vagy a Baldur's Gate feljavított verziói. Ilyenkor kevés munkával viszonylag sok pénz üti a jogbirtokosok markát, a vásárló pedig csak akkor jön rá, mekkora hülyeséget csinált, mikor elindítja régi kedvencét, és kiderül, hogy nem egészen úgy fest a dolog, mint ahogy az emlékeiben élt. De ne legyünk szigorúak! Tényleg vannak olyan újramelegített termékek, melyeket örömmel telepítünk a gépünkre, és boldogan kifizetünk értük akár 5-10 ezer forintos összeget is. Konzolos fronton ott a nemrégiben megjelent The Last of Us, aminek PS4-es verziójára még én is azonnal rávetettem magam, PC-s oldalon pedig itt az ukrán 4A Games FPS-sorozatának felújított változata, a Metro Redux. A két játékban az a közös, hogy mindkettő tökéletesre csiszolja az alapművet, és látványos változásokkal bűvöli el a játékost.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
4A Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A Metro 2033 és a Metro: Last Light Redux változatai 2014. augusztus 29-én jelentek meg. Ha már rendelkezel a korábbi verziókkal, akkor fejenként 10 euróért szerezheted be őket a Steamen, egyébként a két epizód címenként 20 eurót kóstál.

Ez kicsit paradox lesz, de lepusztult metró még soha nem nézett ki olyan jól, mint a Redux esetében. Még a budapesti 4-es vonalat is odaadnánk érte!

90%

Ha kíváncsi vagy a 2013-as Metro: Last Light tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/metro-last-light

A 2-ES METRÓ

A két részből álló Metro-sorozatot valószínűleg már szükségtelen bemutatni bárkinek is, de azért pár sort szánjunk az alapok megismerésére! A 2010 tavaszán megjelent Metro 2033 egy kiváló produktum volt, amelyről nem csak nálunk, a PC Guru szerkesztőségében, de a világon mindenhol elismerően nyilatkoztak. Egy olyan FPS-ről beszélünk, amiben az orosz író, Dmitrij Gluhovszkij által megálmodott posztapokaliptikus Oroszországot ismerhettünk meg, ahol az emberek a föld alá menekülve, a metróhálózatok vonalán élik nem túl vidám életüket. A történet főhőse a fiatal Artyom, aki egy furcsa képesség birtokában rengeteg problémával szembesül. Bár tökéletes alkotásnak korántsem neveznénk a Metro 2033-at, mivel túl sok átvezető videó és szkriptelt esemény szakította darabokra a játékmenetet, azért elismerően bólogatunk akkor, ha a lopakodás vagy a harcrendszer kerül szóba, hiszen ezekből tényleg jelesre vizsgázott a program. A folytatásra aztán 2013-ig kellett várni, ez volt a Last Light, ami kicsit pörgősebbre és dinamikusabbra sikeredett elődjénél. A fejlesztők érezhetően tanultak a 2033-at ért kritikákból, és ezek ismeretében alkották meg a második etapot, ami egy tényleg kiváló program lett. Tökéletes ugyan ez sem volt, hiszen a megjelenéskor hiányzott belőle pár dolog (például a Ranger nehézségi szint), de összességében meg voltunk vele elégedve, és ezt a 90%-os értékelésünk is remekül tükrözte.

SÍNCSERE

Alig egy évvel a Last Light megjelenése után most befutott a Redux kiadás, ami a két Metro-játék felújított változatát rejti. PC-s szemmel nézve két különálló programról van szó, melyek alaposráncfelvarráson estek át. De miről is van szó pontosan, mi minden változik a Redux vásárlásával? Nos, az első és legfontosabb eltérés az,

hogy új grafikusmotor került mindkét játék alá, pontosabban szólva a már meglévő 4A Engine-t frissítette újabb verzióra az ukrán csapat. Ennek hála a régi játékosok jelentős minőségbeli ugrást tapasztalhatnak, főleg a Metro 2033 esetében. A táj

A Metro 2033 feljavított verziója jó vétel, a Last Light Redux viszont főleg azoknak ajánlható, akik sosem játszottak vele.

jóval kidolgozottabb lett, a játékosmodellek elképesztő részletesen néznek ki, valamint rengeteg új tereptárgy és karakter került a képernyőre. Ennek köszönhetően pozitívan változott a játék atmoszférája, az új technológiai újításoknak hála pedig kénytelenek voltunk félpercenként visszaragasztani az állunkat a helyére. Kapunk DirectX 11-es tesszellációt, jobb képjavító eljárásokat,

A METRO „MENEKÜLTJEI”

Talán sokan nem tudjátok, de a Metro-játékokat egy ukrán fejlesztőcsapat hozta tető alá, a 4A Games. A kicsiny stúdió már az első rész fejlesztése alatt is eléggé mostoha körülmények közt volt kénytelen dolgozni, ami nem sokat javult a tavaly megjelent Last Light készítése alatt sem. Gyakran akadozott a villany- és vízellátás, a fejlesztők örültek, ha egyáltalán volt internet. Sajnos Ukrajnában azóta sem javult a helyzet, és a jelenlegi háborús állapotokra való tekintettel a csapat végül úgy döntött, hogy gyökereiket hátrahagyva új országban, nevezetesen Máltán folytatják munkásságukat. A fejlesztők augusztus végén meg is érkeztek a Földközi-tengeren fekvő szigetországba, ahol természetesen tovább zajlik majd a következő Metro-játék hegesztése. A csapat nem szívesen hagyta el a szülőhazáját, de elmondásuk szerint kénytelenek voltak megtenni ezt a lépést azért, hogy egyáltalán fennmaradhasson a 4A Games.

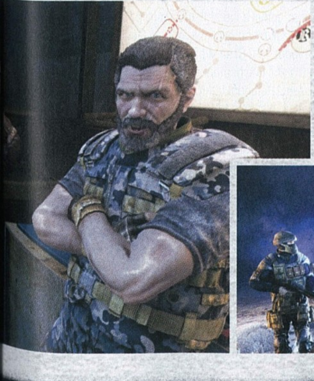
és további jó hír, hogy jelentősen javult a képkockafrissítés sebessége is. Az alkotók ráadásul kipofozták a játék mesterséges intelligenciáját is, a 2033-ban kicsit jobb lett a lopakodási rendszer (már dönthetünk nem halálos kiiktatás mellett is), továbbá a fegyverkezelést is egy az egyben átemelték a Last Lightból az alapműbe. Ezenkívül itt-ott új jelenetekkel is bővült a játékmenet, főleg olyan helyszíneken, ahol korábban mindenféle magyarázat nélkül kerültünk át az egyik zónából a másikba.

A Metro 2033 tehát tényleg rengeteget változott, a Last Light esetében viszont már jóval kevésbé szembetűnőek az újdonságok. Mivel egy viszonylag friss játékról beszélünk, ezért a grafikán érthető módon itt alig-alig fedezhetünk fel lényeges különbséget, bár az kétségtelen, hogy az új globális bevilágítási rendszer érezhetően szebbé, életszerűbbé teszi a külső területeket. A Last Light esetében a játékelemek is maradtak a régiben, nincsenek új jelenetek vagy megváltozott területek, ezért ha egymás mellé tesszük a Reduxot és az eredeti kiadást, bizony tényleg nem fogunk túl sok különbséget találni. Viszont mindkét epizódhoz kapunk új játékmódokat, azaz friss, kihívásokban bővelkedő nehézségi szinteket, melyek közül a most már alapvetésnek számító Ranger mód valószínűleg olyan élménnyel ajándékozza meg a hardcore rajongókat, amilyenre mindig is vágytak.

KONZOLOSOKNAK SZERETETTEL

A Redux elkészülésének egyik apropója kétségtelenül az új generációs konzolok megjelenése volt – most már PlayStation 4-en és Xbox One-on is játszható a Metro-széria, stabil 60 fps-sel és meseszép látvánnyal (PS4-en 1080p felbontásban, míg One-on csak 900p-ben). Ez persze szép és jó, de mi, PC-sek nem minden esetben járunk jól a Redux megvásárlásával, hiszen az eredeti Last Light egy erős géppel valószínűleg ugyanazt a látványt nyújtja már most is, mint amit a Redux kínál nekünk. Bár kapunk 4K-s felbontást meg Ranger játékmódot, azért valljuk be, ezekért nem érdemes kiadni túl sok pénzt, legalábbis abban az esetben semmiképp, ha rendelkezünk a tavalyi verzióval.

A Metro 2033 viszont már más tészta, hiszen itt egy négyéves játékról van szó, és a Redux érkezésével akkor is elképesztő változásokra számíthatunk, ha csak középkategóriás videokártya duruzsol a gépünkben,



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, DX10 SM 3.0 kompatibilis 512 MB VGA, 17 GB HDD

Végre egy olyan HD-kiadás, amiért érdemes kinyitni a pénztárcánkat. A Metro 2033-at újrajátszani ezzel a kiadással remek élmény – kár, hogy a Last Light Redux esetében nem olyan eget verő a változás.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A Metro 2033 esetében elképesztő változásokra számíthattok, a Redux vásárlásával csakis jól járhattok. Végre egy felújítás, ami megéri az árát!

KONTRA

A Last Light esetében nagyon kevés újdonság érkezik. Csak akkor fektessetek be a játékba, ha tényleg imádtátok azt (vagy ha nem játszottatok vele).

85%

Már látjuk a fényt az alagút végén, és hatalmas nagy mázlink van, ugyanis nem dudál!

ráadásul a játékba bekerült pár új jelenet és néhány olyan kiegészítés is, amitől eszméletlen jó érzés újra elővenni a programot. Szerencsére a kiadónál gondoltak a PC-s játékosokra, így amennyiben már rendelkezünk a steames Metro 2033-mal vagy a Last Lighttal, akkor a Redux verziókat féláron, 10 euróért vásárolhatjuk meg a Valve áruházában. Ez picit több mint 3000 forintot jelent játékonként, ami együtt is olcsóbb, mint amennyiért a hazai boltok jelenleg kínálják a teljes Redux csomagot, tehát ha már megvan neked a Metro, és szeretnéd kipróbálni a felújítást, akkor mindenképp érdemes a Steamről beszerezned a játékokat.

OLAJSÁR A SÍNEK KÖZT

Hogy érdemes-e megvenni a teljes Redux csomagot? Nos, ha új generációs konzolod van, akkor feltétlenül. Mindkét játék kiváló darab, nagyon jól néznek ki PS4-en és Xbox One-on is, ráadásul stabil 60 fps-sel hasítanak. PC-s játékosként viszont már kicsit más a helyzet. Itt a Metro 2033-as Reduxot jó szívvel ajánljuk mindenkinek, viszont a Last Lightért csak akkor fizessetek, ha nagy rajongói vagytok a sorozatnak, vagy ha még egyáltalán nem játszottatok vele. Még szerencse, hogy a Steamen külön-külön megvásárolható mindkét felújított verzió.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/metro

Pinball FX2: Marvel Pinball
GUARDIANS OF THE GALAXY

[ÍRTA BATE] **Az idei nyár egyik legnagyobb mozislágere a Galaxis őrzői, és a filmmel párhuzamosan megérkezett a Zen Studios legújabb marveles flippere is, amiben a vászonról ismerős figurák köszönnek vissza ránk, miközben milliós pontszámokra hajtunk a golyók lövöldözése közben.**

A Zen Studios 2010-ben szerezte meg a jogokat, hogy virtuális flipperasztalokat építhessen a Marvel szuperhősei köré, és azóta is lelkesen élnek ezzel a lehetőséggel, hiszen az elmúlt négy évben nem kevesebb mint 18 olyan pályát készítettek, amelyek valamilyen módon kapcsolódnak a híres-nevezetes képregény-univerzumhoz. Nem is olyan régen Deadpoollal bővült a kínálat (teszt: PC Guru 2014/07), augusztus elején pedig megérkeztek a galaxis őrzői. Akárcsak a 2012-es The Avengers flipper, ez is a frissen a mozikba került blockbustert veszi alapul, így az ezüstgolyók terelgetése közben a James Gunn rendezte film legemlékezetesebb pillanatait élhetjük újra, természetesen a Zen Studiostól megszokott minőségben.

A Galaxis őrzői nem a Zen Studios legjobb és legeredetibb asztala, de még így is bőven megéri az érte kért 900 Ft-ot!

IN MEDIAS RES

A Guardians of the Galaxy asztal egyik legnagyobb különlegessége, hogy az indítást követően rögtön a dolgok közepébe csöppenünk, hiszen a flipper egy multiball akcióval nyit, azonnal öt golyót kapunk (melyek a szereplőket jelképezik), ráadásul el sem tudjuk veszíteni őket, lévén ha kijutnak a pályáról, a gép azonnal vissza is lövi őket nekünk. A meglehetősen kaotikus nyitány nagyjából fél percig tart, viszont már ennyi idő alatt is elég kellemes kezdőpontszámot lehet összehozni, ráadásul az akció végén (mikor Peter elindul visszaszerezni a walkmanjét), egy jól időzített lövéssel még egy speciális főcím is előhozható, ami jócskán megdobja a hangulatot.

● A kidolgozásra ezúttal sem lehet panasz, viszont a zenével egy idő után kínozni lehetne!

MINDENKI A FEDÉLZETRE!

A nyitány tehát kellően erős, a folytatás viszont már inkább rutinmunka, hiszen a Guardians of the Galaxy hatalmas meglepetéseket innentől már nem nagyon tartogat. A pálya kidolgozottsága persze most is elsőrangú, az asztal közepét a hősök uralják, jobbra és balra rámpák várják, hogy „meglovagoljuk" őket, a flipper tetején a főgonosz, Ronan néz velünk farkasszemet, ugyanitt megtalálható Peter Quill eltéveszthetetlen űrhajója, a bal alsó sarokban Űrlord mozgó figurája, a bal féltekén pedig Mordály kapott helyet. Sajnos Groot csak a megmentett labdákért felel (ő löki vissza őket), míg Gamora egy speciális miniflipper képében jelenik meg, animált figurát ő sem kapott. Nem úgy Drax, akit az egyik rámpa folyamatos „járatásával" lehet Ronanre uszítani, sőt, akár Peter vagy Mordály is harcba küldhető, ha jól helyezgetjük a golyókat. A sikerrel teljesített feladatok nyomán az asztal közepén látványos küzdelem kezdődik a főgonosz és az aktivált hős között (a figurák folyamatosan mozognak, cikáznak az energianyalábok, stb.), és ha elég precízen terelgetjük a golyókat a gép által kijelölt helyekre, akkor minden egyes találattal súlyos pontmilliókat szakíthatunk, így viszonylag gyorsan mászhatunk felfelé a ranglistán, ha ráérzünk a pályára. Pontgyűjtés szempontjából a Guardians of the Galaxy a könnyebb Marvel-asztalok közé tartozik, a kezdőknek is hamar sikerélményben lehet része, némi szerencsével akár már az első pár alkalommal összehozható egy közel harmincmilliós végeredmény, kis türelemmel és gyakorlással pedig még ennél is több.

ISMERŐS GALAXIS

Bár a vizuális kidolgozottságot ezúttal sem érheti panasz, a veterán játékosok hamar érezni fogják, hogy a Galaxis őrzői játékmenet szempontjából sok újdonságot nem tartogat. A mozgó figurák, a repkedő űrhajók ugyan most is rendkívül látványosak, és jó érzés előhozni ezeket az extrákat, viszont az új asztal semmi olyat nem nyújt, amit ne láttunk volna már korábban. Az élményt ráadásul kicsit csorbítja, hogy a szereplők ezúttal sem az eredeti hangokon szólalnak meg (plusz az ismétlődő szövegek hamar unalmassá válnak), és bár dicséretes, hogy a fejlesztők igyekeztek követni a film egyedi zenei világát, a moziban hallható dallamok licencére valószínűleg nem futotta, a háttérben hallható gitármuzsika pedig hamar monotonná, majd kissé idegesítővé válik.

Mindez persze korántsem jelenti azt, hogy a Guardians of the Galaxy rossz lenne, csupán nem annyira kiemelkedő, mint az elmúlt időszak olyan asztalai, mint a Deadpool, vagy a legutóbbi Star Wars flipperek – inkább korrekt iparosmunka, mintsem igazi gyöngyszem. Rajongóknak persze még így is remek vétel, hiszen a hetekre szóló elfoglaltság most is garantált, és az achievementek megnyitása ezúttal is igazi kihívás. ●

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**

FEJLESZTŐ **Zen Studios**

MŰFAJ **flipper**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ismét egy kifejezetten látványos flipper, ami kezdőknek és veteránoknak egyaránt szórakoztató lehet.

GRAFIKA: **90%**

HANG: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Nagyon jól néz ki, kezdőknek is gyorsan sikerélményt biztosít, viszont a haladóknak is van benne kihívás.

KONTRA

Semmi olyat nem nyújt, amit ne láttunk volna már korábban, és a hanganyag sem az igazi.

80%

● A mozi kifejezetten remek lett, és a flipperváltozat sem nagyon marad le a film mögött!

94%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Deadpool flipper tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/pfx2-deadpool

AHOGY ÖREGSZIK, ÚGY NEMESEDIK

TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE

[ÍRTA FLYNN] KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSBÓL JÖHETETT LÉTRE A TEX MURPHY-SOROZAT LEGÚJABB RÉSZE, ÉS A RAJONGÓK MINDEN BIZONNYAL ÚGY ÉRZIK MAJD, HOGY JÓ HELYRE MENT A PÉNZÜK: A TESLA EFFECT MÉLTÓ VISSZATÉRÉS, ALIG VAN KRITIZÁLHATÓ PONTJA. A KILENCVENES ÉVEK NAGY KALANDJÁTÉKAINAK HÚSZ ÉV ELTELTÉVEL IS VAN LÉTJOGOSULTSÁGUK.

A Tex Murphy-sorozat a '90-es évek kalandjátékainak egyik emlékezetes darabja volt: a játékosnak egy peches, kis túlzással lecsúszott magándetektív ügyeit kellett megoldania egy harmadik világháború utáni San Franciscóban a 2040-es évek idején. A cyberpunk és noir elemeket kiválóan ötvöző széria az 1989-es debütálását követően további négy, minden esetben kiemelkedő részt ért meg, és rengeteg tekintetben forradalmi volt. Például az 1989-es Mean Streets a kalandjátékok közt elsőként használta ki teljesen a 256 színű VGA-grafika nyújtotta lehetőségeket, az 1998-as Overseer pedig már DVD-n jelent meg, miközben a programok többsége még mindig a CD-t részesítette előnyben. A köztes részek, leginkább a sorozat tetőpontjaiként emlegetett 1994-es Under A Killing Moon és az 1996-os The Pandora Directive az FMV (Full Motion Video) stílusban mutatott mindenki számára követendő példát: az élő szereplőkkel felvett jelenetek nemcsak a furcsaságuk miatt tették kuriózummá ezeket a játékokat, de a szereplők alakításai is rendre jók voltak.

RÉG VÁRT VISSZATÉRÉS

1998-ban Tex Murphy kalandjai véget értek, de a sorozat rajtjának huszonötödik évfordulója alkalmából a hős most még egyszer visszatér, méghozzá (nagy örömünkre) kiváló formában: a Tesla Effect a híres fizikus és feltaláló, Nikola Tesla egyik vélt, vagy inkább álmodott találmányának a megkereséséről szól. Persze Murphy akaratán kívül csöppen bele valami olyasmibe, amibe nem állt szándékában, s akkor még nem említettem, hogy a játék legelején leütik, így amnéziában ébred fel, abban a hitben, hogy 2043-at írunk, miközben már 2050 van, ezért aztán Tesla misztikus találmánya mellett hét év elfeledett emlékeit is meg akarja találni – ráadásul a történetben előrehaladva kiderül, hogy a két dolog összefüggésben van egymással.

ADATOK

KIADÓ
Atlus

FEJLESZTŐ
Big Finish Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 4 GB RAM, Nvidia 200-as videokártya (DirectX 9.0c kompatibilis), 15 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Klasszikus Tex Murphy. A nyár egyik legkellemesebb régi vágású kalandjátéka annak minden bájával, nagyon kevés hibával. Remek nosztalgia, parádés videókkal.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

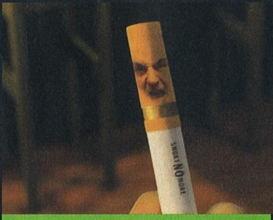
A Szárnyas fejvadász képi világa, élőszereplős videók, klassz történet és kiegyensúlyozott, idővel jól nehezedő rejtvények.

KONTRA

Az ódivatú grafika lehet, hogy a fiatalokat zavarni fogja.

85%

A játék irányítása belső nézetből történik, és klasszikus kalandjátékról van szó, tehát ügyességi részek nincsenek, csupán egy-két alkalommal kell jobb teljesítményt nyújtani a minimálisnál, például elszaladni valami elől. A felépített helyszínek határain belül mindenhova mozoghatunk; interakcióból kevés van: jobbára kimerül abban, hogy Murphy tárgyakat vesz fel, adott dolgokra kattintva megosztja velünk a gondolatait, valamint beszédbe elegyedik a történet szereplőivel. Noha ez így elsőre kevésnek tűnik, az élvezetes játékmenet szempontjából pont jó, nincs szükség többre. Szerencsére nem kell óriási tereket bejárni, így a mászkálás, keresgélés és párbeszédek egészséges aránya nem csúszik el, ráadásul a rejtvények kiváló érzékkel nehezednek folyamatosan a végkifejletig. Míg például a kezdeti szakaszban tárgyak kombinálásával és egyszerű helyzeti megoldásokkal elboldogulhatunk, addig a játék végére megjelennek a Mystekkel forradalmasított, keményebb fejtörők, melyeknél bizony nem árt jegyzetelni sem.



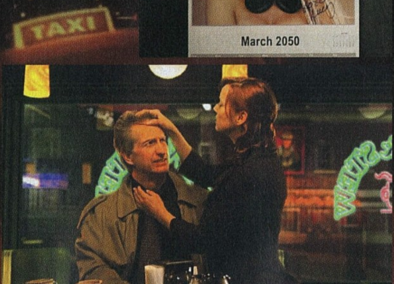
A jövőben bármi lehetséges, akár még a beszélő cigaretta is. Ami ráadásul lebeszél a dohányzásról.

Ha még emlékszel Tex Murphyre, és szeretted a nyomozó kalandjait, akkor jobb, ha máris odafáradsz a kasszákhoz.

FMV? FRANKÓBB, MINT VALAHA!

Természetesen a Tesla Effectet is az FMV-k teszik tökéletessé, amik jobbak, mint valaha. Aki imádta ezeket a '90-es években, és arról álmodott, hogy mennyire jó lenne mindezt nagy felbontásban, tűélesen látni, az most a legjobb kiszolgálásban részesülhet. Murphyt továbbra is Chris Jones, a sorozat megálmodója alakítja, és nagyon jól játszik; mellette számos szereplő jelenik meg barátságos mutánsokat, rosszfiúkat és a végzet asszonyait alakítva. Érdekesség, hogy szinte mindenki rendesen benne van már legalább a negyvenes éveiben, ami jól mutatja, hogy ez a program kifejezetten a rajongóknak készült, akik valószínűleg ma már szintén hasonló korban vannak. Szinte mindenki kiváló (állítólag a többségük foglalkozása színházi színész), a párbeszédek humorosak, a maszkok pedig jól idézik meg a B-filmek hangulatát. Talán egyedül egy-két mellékszereplő nem tudott igazán azonosulni a karakterével, de ez még bőven megbocsátható. Több mint öt és fél órányi filmet kapunk így – nem utolsósorban gyönyörű zenékkel és remek effektekkel –, ráadásul nem biztos, hogy első végigjátszásra látni fogjuk mindet, a Tesla Effect ugyanis több befejezéssel bír.

Egyedül a grafika régimódiságát lehet elmarasztalni, az ugyanis a tíz-tizenkét évvel ezelőtt állapotokat idézi, de kit érdekel (ráadásul a világ egyébként szép), hiszen ez egy régisulis játék régisulis játékosoknak. Végig jól kiegyensúlyozott, a története érdekfeszítő, és baromi jó ennyi élőszereplős átvezető mozit bámulni. Aaron Conners, a Tex Murphy-játékok társalkotója egyébként megírta már belőle a regényt (megvásárolható az Amazonon elektronikus formában), titkon pedig lehet álmodni arról, hogy egyszer talán amatőr film is készül majd Murphy valamelyik kalandjából – de a színházi előadás sem lenne rossz.



Az élőszereplős videók kora ugyan már lejárt, de már csak ezért érdemes kipróbálni a játékot!

[ÍRTA JOHNBART] **Zombikkal, Serious Sam-i mennyiségben érkező ellenfelekkel, Counter-Strike-szagú kommandósbevetésekkel, vagy épp blőd poénokkal bármilyen akciójátékot el lehet adni. Tudták ezt a Yingpei szakijai is, a Hazard Opsba így a fentiek mindegyikét belenyomták.**

Közismert elképzelés, hogy amire a kínaiak ráteszik a kezüket, abból száz százalék, hogy készül egy olcsó utánzat is, legyen szó akár sportcipőről, akár elfogó-vadászrepülőről. E szabály alól pedig a videojátékok sem képeznek kivételt, aminek épp a Yingpei első, nemzetközi piacra szánt free-to-play lövöldéje a legjobb bizonyíték: a Hazard Ops ugyanis kb. olyan, mint egy Gears of War, aminek a multijába a létező összes olyan sablonellenfelet és -játékmódot benyomták, amit az utóbbi évek online akciójátékai nagy nehezen kiizzadtak magukból. A végeredmény nem azért meglepő, mert sikerült mindezt egyetlen játékban összehozniuk, hanem azért, mert az ipari mértékű másolás szánalmas katyvasz helyett egy roppant kacagtató online shooterré állt össze.

MERCS OF WAR

Ha van valami, aminek tehát a Hazard Ops híján van, az az eredetiség, ez viszont kb. senkit sem érdekel, ha az unalomig ismert, de közkedvelt online akciójátékos toposzok közül mindegyik szépen visszaköszön a játékban. Egy fantáziátlan, ámde lelkes iparosmunkáról van tehát szó, ami mondjuk ex-Epic Games stúdióként minimum követelmény, a játék magvát adó Gears of War-os váz ugyanis adott volt – nézzük meg közelebbről, hogyan is sikerült feltölteni azt!

ADATOK

KIADÓ
Infernum

FEJLESZTŐ
Yingpei Games

MŰFAJ
akció

MULTI
kooperatív és kompetitív

INFO

A Yingpei Games eredetileg Epic Games China néven alakult, a szóban forgó stúdió távol-keleti bázisaként. Bár a brigád 2012-ben függetlenedett, az Epic (de főleg a Gears of War) nyoma erősen érződik a csapat első nemzetközi játékán.

A tartalomhoz az alapot egy közepesen banális, ámde felettébb vicces tárgy- és fegyverleírásokban tetőző sztori adja: eszerint Földünk ragyogó elméi a Black Mesa nyomdokain összehoztak egy remekül működő térkaput, aminek megnyitása persze Half Life-i következményekkel járt: mutánsok, robotok, démonok, az elmaradhatatlan zombik és egy rakás egyéb ocsmányság lepi el bolygónkat. A hadseregek tehetetlenek, a Föld kormányai így hamar felállítanak egy globális zsoldosszervezetet, hogy hangzatos lózungok helyett inkább vaskos bankjegykötegekkel motiválják a fegyverforgatókat a támadók felaprítására. Mondanom sem kell, hogy a játékos szintén egy opportunista, a karaktergeneráláskor korlátozottan testre szabható zsoldost alakít: nemünket, frizuránkat és (egytől-egyig borzalmas) orgánumunkat is beállíthatjuk a start alatt, amik közül főleg az első opció telitalálat a közösség körében, a játékosok 70%-a ugyanis már most topmodell katonalányokkal irtja az idegen fajzatokat. Amint végeztünk, utunk két irányba ágazhat: rivális zsoldoscégekkel vívott PvP, illetve a fentebb listázott ocsmányságok konfettikre szedését célzó PvE ütközetekben húzhatjuk a ravaszt.

Alapfegyverünk a SCAR, szeretnénk is nagyon, ha nem lenne katasztrofálisan gyenge a sebzése.

FRAGGED ALLIANCE

A kettő közül a max. 16 fős csatákat kínáló PvP a gyengébb vonulat, ahol az online henteldék nagykönyvéből ismert módozatok várnak ránk, csak épp kortárs-sci-fis TPS álcaruhában tálalva: deathmatch, team deathmatch, last man standing, king of the hill, vagy épp bombarobbantgatós mókák keretében eshetnek egymásnak a pénzéhes martalócok, néhol még a pályák elrendezését is egy az egyben az ihletforrástól lopták (az első Demolition meccsemen pl. rögtön belefutottam a de _ dust helyi megfelelőjébe). A kompetitív szegmensben a helyzetet egyedül a Beast névre hallgató módozat menti, ami egy aszimmetrikus démonok vs. zsoldosok dzsemborit jelent: a cél ekkor az ellenlábas csapat elkalapálása, mely során a leölt ellenfelek után kapott pontokból egyre erősebb, speciális támadásokkal is felvértezett karakterekkel vonulhatunk harcba a győzelemért. Zseniális mód ez, ami még elbírna pár plusz pályát és tematikus karaktert – remélem, a későbbi frissítésekkel még tovább bővítik.

A BEÁLDOZHATÓK

A Hazard Ops sava-borsa viszont ennek ellenére sem a kompetitív szegmensben, hanem a max. nyolcfős kooperatív

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

DOLGOZNAK AZ UJJAK

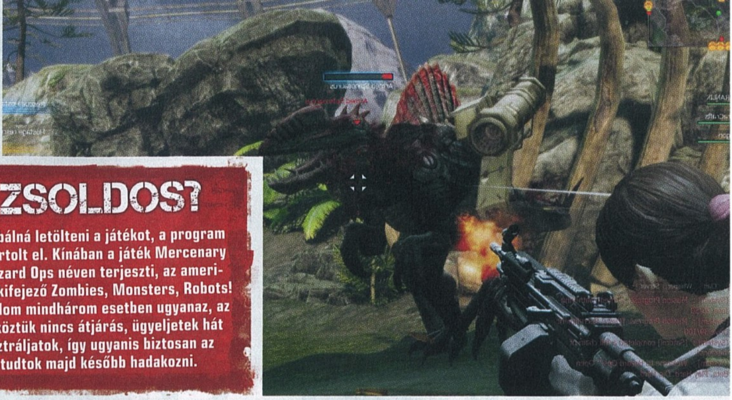
A Gears of War-os alapok okán nem meglepő, hogy a Hazard Ops az ihletforrás gyorstárazós mechanizmusát is „átemelte". Ennek megfelelően, ha tárcsere közben a kijelző fehér pontjához érve még egyszer lenyomod a betárazás gombot, jó időzítés esetén azonnal újratáraz a karaktered, és a töltényeid is többet sebeznek. Elsietett vagy késett lenyomás esetén viszont elakad a flinta, szóval légy óvatos!

LŐDD A FEJÉT!

Bár a gyengébb ellenfelek esetén nem muszáj fejre menni, a táposabb ellenlábasok jellemzően zabálják az ólmot, hacsak nem valamely gyenge pontjukat célzod. A géppuskás/lángszórós/pajzsos böszméket érdemes hátba támadni, a dinók és a zombik ugyanakkor a fejlövéseket nem bírják. A páncélozott ellenfeleknek jellemzően van pajzzsal nem védett tájékuk, esetükben oda koncentráld a tüzet!

TRENDI KIVÉGZÉSEK

PvP és PvE módban is előfordulhat, hogy egy ellenfeledet padlóra küldöd, de még nem hal meg. Amennyiben ekkor odalépsz hozzá, a „Use" (E) gomb lenyomásával egy felettébb durva kivégzési mozdulattal küldheted a túlvilágra áldozatodat. Amellett, hogy nagyon dögös, a manőver extra XP-t is ér, javallott viszont csak akkor megejteni, ha nincsenek harcképes ellenfelek a közelben...



MI A NEVED, ZSOLDOS?

Nincs könnyű helyzetben az, aki megpróbálná letölteni a játékot, a program ugyanis rögtön három eltérő címmel startolt el. Kínában a játék Mercenary Ops 2 néven ismert, az európai kiadó Hazard Ops néven terjeszti, az amerikai disztribútor ugyanakkor a felettébb kifejező Zombies, Monsters, Robots! cím alatt teríti a programot. Bár a tartalom mindhárom esetben ugyanaz, az egyes változatok szerverparkja eltérő, köztük nincs átjárás, ügyeljetek hát rá, hogy a Hazard Ops weboldalán regisztráljatok, így ugyanis biztosan az alacsonyabb pingű európai szervereken tudtok majd később hadakozni.

módozatokban rejlik, az összejátszós mókáknál ugyanis tényleg sikerült elszállnia a Yingpeinek. Bár játékmódból itt is van vagy fél tucat, bevetéseink jellemzően két forgatókönyv alapján pörögnek: Killing Floor-szerű, wave-alapú hentelést nyomunk a PvP módok arénáiban (ekkor a KF-hez hasonlóan le is zárhatjuk az egyes vonulási útvonalakat), vagy átvezetőkkel tarkított, lineáris, szkriptelt pályákat pucolhatunk ki.

Bármelyiket is választjuk, izgalomban és kacagásban nem lesz hiány: génkezelt zsoldosok, sanghaji zombik, földönkívüli androidok, óriáspókok, egyiptomi istenségek (!), vagy épp a Jurassic Parkból szabadult rakétavetős dinók (!!) ellen vonulunk harcba. A bevetések egyszerre abszurdak és vérbők, a gyenge hordát mese, a co-op vonulatot tényleg eltalálták a Yingpeinél, a játékot így már csak emiatt megéri letölteni és kipróbálni...

KÍNAI TURI

...még ha a sovány PvP-részleg és a technikai háttér nem is teszi vonzóvá első látásra a Hazard Opsot. Valljuk be, az Unreal Engine 3 felett azért eljárt az idő, mármint a Yingpeinél használt build fölött mindenképp: a játék ízig-vérig Gears of War benyomást kelt. Az irányítás, a kamerakezelés, a mozgásanimációk és a grafikai színvonal is mind-mind a 2006-os Epic-remekre hajaz, ami bár számomra nem igazán probléma (elvégre az ihletforrás személyes kedvencem), azért mégiscsak 2014-et írunk, egy cirka nyolcéves grafikai időugrást pedig azért a free-to-play kategóriában sem intézhetünk el egy kósza legyintéssel,

Nem minden gagyi, ami kínai – a Hazard Ops például kifejezetten szórakoztató lövölde. Egy próbát mindenképpen megér!

olykor masszív főellenfelek váltják, itt-ott a szerényen rombolható környezettel is borsot törhetünk a támadósöpredék orra alá, az elborult milió mellett pedig a tökös fegyverváltó és -tárazó animációk, valamint a (remélem szándékosan) B-filmes színészi játék csak hab a tortán. Komolyan mondom, engem lep meg a legjobban, hogy idén az első mókás multis élményt egy kínai freemium TPS szállítja, de nincs

főleg ha vizuális problémák is súlyosbítják az esetet. Az UE3 motor jellegzetes textúratöltési hibája még elég erősen ott van a nyílt bétában, de a gépigény is elég érdekes: bár a jegyzett minimum követelmény kellemesen alacsony, a jelenlegi build ennél sokkal combosabb PC-ken is hajlamos gyengélkedni (az akcióhuszárok ugyanakkor a 30 fps-es limit miatt téphetik a hajukat).

A technikai háttér mellett persze free-to-play finanszírozás esetén ott van a pénzügyi is, ahol vegyesek az érzelmek: öröm, hogy a fegyverek és göncök zömét játékbeli érmékből is permanensen az eszköztárunkba vághatjuk (későbbi javítási költségek és más trükkök nélkül), a játék azonban tobzódik a csak valós pénzért (illetve az achievementek után kapott kreditekből) vehető táposabb exkluzív mordályokban is. Az életünket olykor jelentősen megkönnyítő

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Pentium 4 2.0 GHz, 2 GB RAM, 10 GB HDD, Nvidia GeForce 7600GT (SM 3.0 kompatibilis VGA)

Kacagtató free-to-play TPS teljesen sablonos kompetitív és nagyon elborult kooperatív módokkal, kopottas grafikával, Gears of War-os irányítással, és élhető mikrotranzakciókkal.

GRAFIKA:	70%
HANG:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

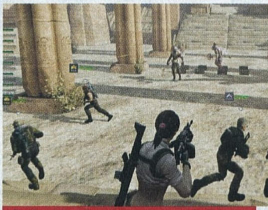
PRO

Tartalmas és szórakoztató co-op módozatok, kézre álló irányítás, a fegyverek és ruhák zömét pedig (jelenleg) szorgos farmolással is kosárba vághatjuk.

KONTRA

Kopottas grafika, megmosolyogtató hangeffektek, a Beast mód kivételével pedig a kompetitív szegmens teljesen átlagos és pay-to-win szagú.

70%



Dinók, mitikus figurák vagy épp zombik. Ebben a játékban elég színes ez ellenfelek felhozatala!

kiegészítők (úgymint defibrillátor, gyorstárazó stb.), illetve a fegyverkiegészítések (sebzést javító cső, célzást segítő markolat stb.) ugyanakkor kizárólag adott időre, és zömében csak bankkártyás alapon bérelhetők. Bár ez a co-op vonulatban még nem is gond (a Warframe-hez hasonlóan ugyanis a pénzes csapattársak itt is inkább segítik, mint frusztrálják az ingyenélő gamert), a PvP-t azonban sejtésem szerint hosszú távon pay-to-win fesztivállá degradálják majd (leszámítva a fentebb megénekelt Beast módot).

ZSOLDO-SOKK

Szokványos (és gyanúm szerint rövidesen csítertanya) PvP, kacagtató és tartalmas co-op, élhető mikrotranzakciók, illetve elavult technikai alapok keveréke a Hazard Ops, ami viszont gyengéi ellenére is egy igencsak mókás online gyakás lett. Abszolút verdiktet hirdetni felette már csak a nyílt bétás állapota miatt sem lenne jelenleg ildomos, szolgáljon hát a végső százalék afféle iránytűként, amivel be tudjátok lőni, hogy érdemes-e már most rápróbálni a játékra. Ha esetleg nem lenne világos, a válasz igen, de vannak fenntartásaim – az mindenesetre biztos, hogy ha tetszett a Gears of War, akkor a co-op vonulattal pompásan fogsz szórakozni.

ELSŐSEGÉLY

Az „E" gomb a kivégzés ellentettjére is használható, harcképtelenné tett csapattársaidat támaszthatod fel vele (ezt külön ikonnal jelzi a játék). Ha a balszerencsés kolléga közelében vagy, igyekezz minél előbb beinjekciózni, a távolabb elesett partnerekkel viszont ne foglalkozz: a haldokló csapattársak ugyanis sebezhetők, és jellemzően pár másodperc alatt kinyírhatja őket az ellen.

DOBÁLD AZ ÉRMÉKET

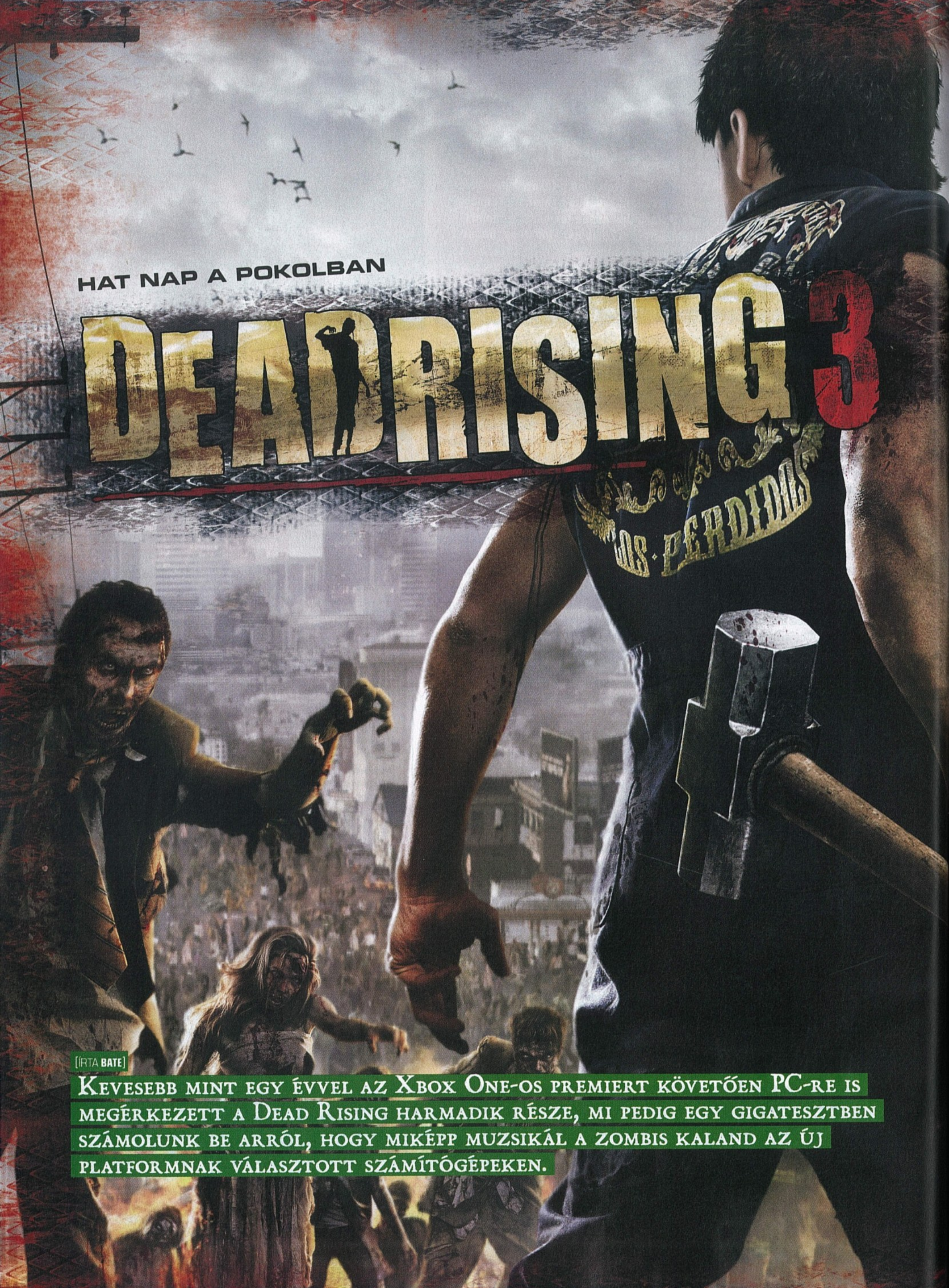
Ha nem gyógyítottak fel téged a csapattársak, a PvE bevetések kétféleképp végződhetnek: vagy kidob a játék, vagy egy respawn-érme felhasználásával megint belépsz. Ha sok érméd van, magad mellett akár az összes elhalt játékost is feltámaszthatod; vedd azonban figyelembe, hogy minden respawn külön érmébe fáj, szóval, ha nem muszáj, ne pazarold őket, főleg ne nagyon gyenge csapattársakra.

SZERENCSÉS CÉLZÁS

A játékban meghatározott (achievement szerepet betöltő) küldetések teljesítése után sokszor ezüst vagy arany töltényeket kapsz, amiket a Locker menüből nyíló Shooting Gallery felületen válthatsz be. Ez adja a szerencsejátékos vonulatot, itt ugyanis szimpla totózásról van szó: minden lőlap mögött valami permanens vagy időszakos bónusz rejlik – használd hát el a lőszereket, ha kapsz belőlük!

A MÉRET A LÉNYEG

Bár a Beast módban elérhető masszív golyófogó karakterek nagyon csábítónak tűnnek, ne válts át azonnal rájuk, amint megvan a hozzájuk szükséges pontmennyiség! A lomha, de erős ellenfelek ugyanis szintén sebezhetők, tapasztalt játékosok hamar lenyomnak így is, ha nem vigyázol. Maradj a mid-level karaktereknél, amíg nem szedsz össze ötszámjegyű pontszámot, és segítsd addig az erősebb csapattársaidat!

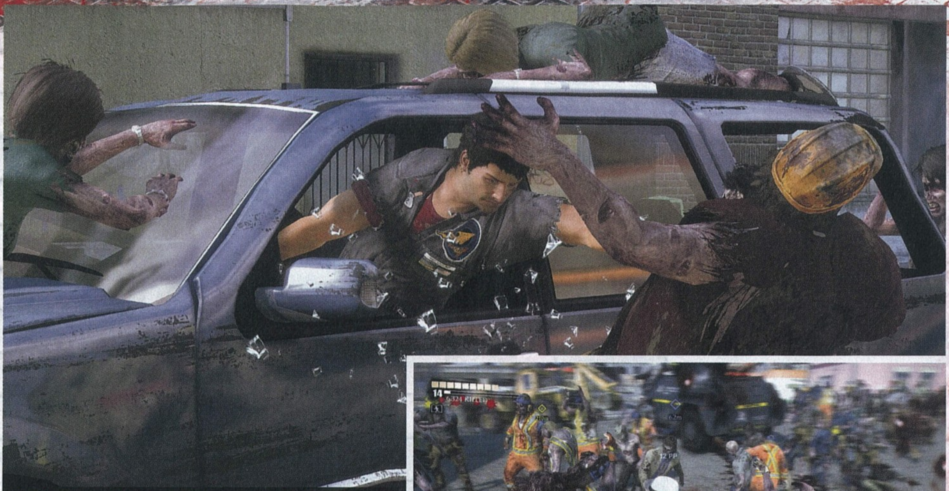


HAT NAP A POKOLBAN

DEAD RISING 3

[ÍRTA BATE]

Kevesebb mint egy évvel az Xbox One-os premiert követően PC-re is megérkezett a Dead Rising harmadik része, mi pedig egy gigatesztben számolunk be arról, hogy miképp muzsikál a zombis kaland az új platformnak választott számítógépeken.



A gyalogosok és a sofőrök közti ellentét egészen új szintre fejlődik a Dead Rising 3-ban. Mi csak annyit mondunk: óvatosan a stopposokkal!

A Dead Rising sorozatnak meglehetősen érdekes az élete, már ami a PC-s platformmal való viszonyát illeti. A széria első (és legjobb) része az Xbox 360 egyik legirigyeltebb exkluzív címe volt, s noha volt egy időszak, mikor úgy tűnt, hogy a Capcom elkészíti a PC-s portot, erre végül soha nem került sor. Nem úgy a második rész esetében, ami 2010-ben az asztali számítógépeken is tiszteletét tette, nem kevés embernek mutatva meg, hogy milyen a túlélés, ha nemcsak a zombisereg, de az idő is a játékos ellen dolgozik. Ezen fejezet – a Capcom jó szokásához híven – kapott egy átdolgozást is (Dead Rising 2: Off the Record), amiben az első rész hőse, Frank West vált irányítható karakterré, illetve konzolon volt két önálló letölthető tartalom, ami a DR2 sztorijának előzményét és utóéletét mesélte el.

Aztán jött a 2013-as E3, ahol a Microsoft konferenciáján bemutatkozott a harmadik rész, ismét Xbox-exkluzív játékként, vélhetőleg annak a reményben, hogy ennek fényében a meglehetősen masszív rajongótábor majd a redmondi cég új konzolját választja. A kizárólagosság viszont egy évig sem tartott, hiszen szeptember 5-én megjelent a PC-s változat, a program szinte összes DLC-jével megtámogatva.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom Vancouver

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
kooperatív mód

INFO

A Dead Rising 3: Apocalypse Edition 2014. szeptember 5-én jelent meg PC-re. A játék a Steamen 45 euróért szerezhető be, míg a dobozos változat 8000 forintért vásárolható meg dobozos kiadásban. A PC-s kiadás tartalmazza a program legtöbb DLC-jét is!

A HALOTT VÁROS

Az első rész egy plázában játszódott, a második egy jóval hatalmasabb szórakoztatókomplexumba helyezte a cselekményt, a harmadik epizód pedig erre is rákontrázik, hiszen ezúttal egy kaliforniai várost kapunk, a fiktív Los Perdidost, ahol a főhősünk, Nick Ramos nem szeretne mást, mint kijutni a földi pokollá változott helyszínről. Ez persze nem lesz könnyű feladat, és máris van egy rossz hírünk azoknak, akik már az előző részekben is utálták az időlimitet: a ketyegő óra most is visszatér, összesen hat nap áll rendelkezésünkre, hogy elhagyjuk a halottak városát, ellenkező esetben mi is ott pusztulunk a megannyi élőhalottal együtt a kormány által elrendelt bombázás során.

És nemcsak a határidő miatti folyamatos izgalom tér vissza, de az összes jól bevált játékelem is, így ezúttal is egy külső nézetes sandbox akcióprogramot kapunk, ahol a zombik aprítása mellett felfedezünk, fejlődünk, segítünk a túlélőkön, mellék- és főküldetéseket oldunk meg, főellenfeleket gyűrünk le, illetve (jó esetben) élvezzük a történet nyújtotta fordulatokat – azok számára, akik játszottak a korábbi részekkel,

AZ EXKLUZIVITÁS EGY ÉVIG SEM TARTOTT, DE MÉG ÍGY IS MEGÉRTE VÁRNI, MERT A PC-SEK EGY IGAZI FELTURBÓZOTT CSOMAGOT KAPNAK, TELE DLC-VEL!

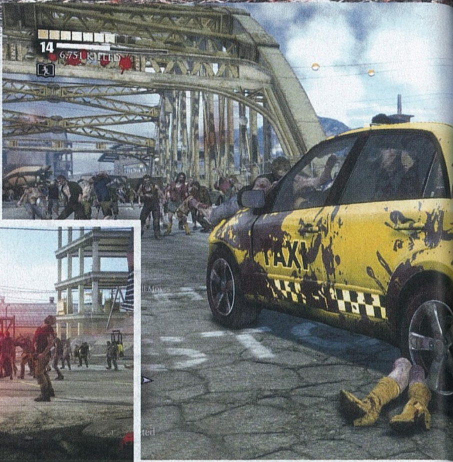
A speckó járművekkel történő zombipusztítás még hobbinak sem utolsó. Mi például hosszú órákat töltöttünk az élőhalottak kilapításával, pusztán szórakozásból.

Ha kíváncsi vagy a 2010-es Dead Rising 2 tesztünkre (Bate tollából), akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

84%

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/dead-rising-2



A jelzőpisztoly hasznosságáról a tippek között olvashattok bővebben. Egyelőre csak annyit, hogy szinte biztos örülni fogtok, ha találtok egyet!

lesz pár kifejezetten érdekes pillanat. A játéktér kezdetben erősen korlátozott, de nagyjából másfél óra játékot követően (az első boss likvidálása után) kinyílik a világ, és innentől fogva már csak rajtunk múlik, hogy mit kezdünk a rendelkezésünkre álló idővel és a lehetőségek tárházával. Dönthetünk úgy, hogy csak a sztorira koncentrálunk, és igyekszünk minél hamarabb a történet végére érni, de akár kedvünkre őrültködhetünk a hatalmas játszótéren, felfejleszthetjük a karakterünket, hogy a hat nap lejártát és halálunkat követően már a feltápolt Nickkel (a szintek és a megvásárolt képességek ugyanis ilyenkor megmaradnak) vágjunk neki a második menetnek és a történet felgöngyölítésének.

BEVÁLT RECEPT

A fejlődésünk kulcsa természetesen most is a bezsákolt XP (itteni nevén PP), amit az ezerszámra lemészárolt zombik, a megmentett túlélők, a megoldott küldetések, a gyűjtögethető cuccok, mindenféle kihívások és a legyőzött emberi ellenfelek után kap a játékos. A szintlépéseket attribútumpontokkal honorálja a játék, amit aztán szabadon költhetünk hősünk fejlesztésére: több életerő, több hordozható cucc, erősebb támadások és még sorolhatnánk – amiatt senkinek nem fog fájni a feje, hogy mire költse a megszerzett pontokat. De a karakter nem csak így erősíthető, hiszen visszatérnek a felszedhető könyvek is (összesen kilenc, és végre nem a tárgylista helyeit foglalják), amelyek valamilyen extrát biztosítanak Nick számára: nagyobb sebzés kézifegyverekkel, strapabíróbb eszközök, hatékonyabb társak, és így tovább. Kezdetben csak egy ilyen kötet lehet nálunk (de bármikor szabadon változtathatjuk, hogy melyik aktív), viszont a fejlesztések között arra is rámehetünk, hogy növeljük ezeknek a számát – idővel akár az összes betárazható lesz egyszerre, ami azért nagyban megkönnyíti a túlélést.

Az eredeti Dead Rising egyik sajátossága volt, hogy a pályán bármilyen tárgy fegyverként funkcionált, a padoktól a pénztárgépeken át egészen a valódi gyilokszerszámokig, és a második epizód ezt emelte új szintre a kombinálható és teljesen elmebeteg végeredményt nyújtó eszközök rendszerével. Ez a szisztéma természetesen visszatér a harmadik részben is, azzal a könnyebbséggel, hogy ezúttal nincs szükség munkapadra a brutális kombók előállításához, a szerelés bármikor elvégezhető, ha korábban megtaláltuk az ehhez szükséges tervrajzot (blueprint) és a komponenseket. Ilyen módon alkotható gépfegyveres plüssmedve, halálos robotmacska, elektromos kalapács, sugárágyú vagy akár lángoló kasza. Alapból 101 tervrajz szedhető össze a játékban (ehhez jönnek még a DLC-k nyújtotta bónuszok), a térkép kék pöttyel jelöli őket, és érdemes minél több kombót kipróbálni, több okból is. Egyrészt ezek tényleg

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTS SZABADON!

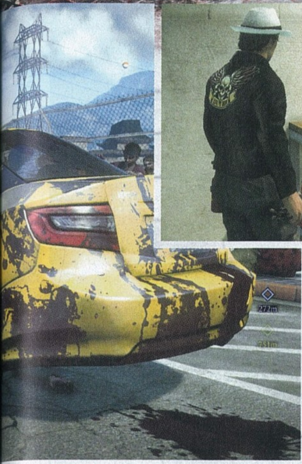
A játék egyik újdonsága, hogy a korábbi részekkel ellentétben már nemcsak a mosdókban lehet menteni, hanem bárhol, csak ki kell lépni hozzá a menübe (persze Nightmare módban ez nem működik). Érdemes is élni ezzel a lehetőséggel, hiszen sosem tudhatod, hogy mikor szaladsz bele egy főellenfélbe, az ilyen találkozásokra (a saját érdekedben) pedig illik rendesen felkészülni.

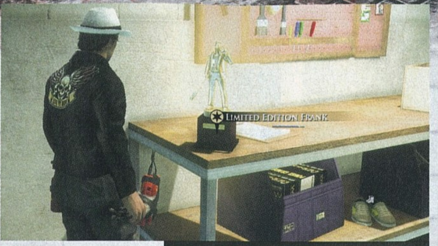
MEGFELELŐ FELSZERELÉS

A játék elején a szintlépéssel szerzett pontokat mindenképpen az életerő és a tárgylista növelésére fordítsd, továbbá mindig figyelj arra, hogy legyen nálad kaja (gyógyítás) és valamilyen kombófegyver. Sosem tudhatod, hogy mikor futsz bele egy főellenfélbe, akkor pedig szükséged lesz az átlagnál nagyobbat sebző különleges eszközökre és ételre, amivel egy gombnyomással gyógyíthatod magad.

TÁRSAK A BAJBAN

Vannak túlélők, akik küldetéseket adnak, és ha teljesíted őket, akkor a társadul szegődnek, harcolnak melletted. Nagyon sok hasznuk nincs, de néha jól jön, ha elterelik rólad a figyelmet. Velük kapcsolatban viszont érdemes tudni, hogy sérülnek, így néha adj nekik enni és inni, illetve azt is befolyásolhatod, hogy mivel harcoljanak. Külön öröm, hogy az ő cuccaik nem használódnak el!





Frank West feltűnik a játékban, de csak gyűjthető szobrok formájában. Nem baj, így is örülünk neki!

hihetetlenül agyament eszközök, sokkal szórakoztatóbb velük a pusztítás, mint egy sima karddal vagy gépfegyverrel, másrészt a használatuk sokkal több PP-t eredményez, és egy bizonyos áldozatszám után látványos kivégzés hajtható végre velük, természetesen még több tapasztalati pontért. Azt persze jó ha tudjátok, hogy idővel minden eszköz elhasználódik, semmi nem tart örökké, de a pálya szerte megnyitott menedékházak bármelyikében újra be lehet zsákolni a már összerakott fegyvereket, még az összetevőkre sem lesz szükségetek hozzájuk!

VALAMI ÚJ

Még nem említettük, de főhősünk a foglalkozását tekintve szerelő, és ennek fontos szerep jut a játékban, hiszen ezúttal nemcsak tárgyakat lehet kombinálni, de járműveket is. A metódus persze ugyanúgy zajlik, mint a fegyverek esetében: szükséges egy tervrajz és két jármű, amiből Nick aztán egy brutális járgányt varázsol. A játékban összesen tizenegy szörnyeteg kapott helyet, többek között olyan fantasztikus példányok, mint a Turret Rig (sedan + steamroller), ami ágyúval felszerelt, tolólapos „tank", vagy a Shockdozer (buldózer + mentőautó), ami nemcsak gond nélkül lapítja ki a zombikat, de még egy villámfegyver is helyet kapott a tetején. Ezek a monstrumok amellett, hogy tovább bírják, mint a hagyományos járművek (motorok, kocsik, munkagépek, taxi, mentő, halottaskocsi stb.), minden esetben rendelkeznek egy extra támadási móddal, amivel nagy tömegekben lehet likvidálni az élőhalottakat.

A járművek ráadásul nemcsak azért hasznosak, mert tökéletesen megoldható velük a „tömeges oszlatás", de a pálya tényleg

elég hatalmas, az idő pedig fogy, így elengedhetetlen, hogy a nagyobb távokat két- vagy négy keréken tegyük meg, ha éppen erre van szükség. Szerencsére akkor sincs baj, ha épp nincsenek a közelben buherálható járgányok, hiszen a térképen fellelhető garázsokban minden egyes olyan jármű azonnal „lehívható", amit korábban már létrehoztunk, vagy amit már használtunk.

NEM VAGY EGYEDÜL

A Dead Rising 3 persze nem csak az általunk irányított karakterekből és a zombikból áll, rajtunk kívül is akadnak túlélők, akik négy csoportra oszthatók. Egyrészt vannak a sztori szereplői, akikkel közösen igyekszünk megpattanni még a bombázás előtt, másrészt olyan élők, akikkel interakcióba léphetünk. A sima civileket csak meg kell menteni, ami annyit tesz, hogy eltakarítjuk a közelükben lévő zombikat és már mennek is a dolgukra (ezúttal nem kell a menedékhez kísérni őket). Egy fokkal bonyolultabb a helyzet azok esetében, akik küldetést adnak (általában össze kell gyűjteni nekik valamit), viszont ha megoldjuk az adott feladatot, akkor csatlakozhatnak hozzánk a

BÓNUSZTARTALMAK

Az Apocalypse Edition tartalmaz négy külön indítható DLC-t is, melyekben új hősök és új kalandok várnak minden játékost. Lássuk őket kicsit részletesebben!

OPERATION EAGLE

Főhősünk ezúttal Adam Kane, a speciális erők egyik parancsnoka, akinek az a feladata, hogy előkerítse a Los Perdidos-i zombikitörés során eltűnt amerikai elnököt. A csomag része még öt új fegyver, egy új kombó, egy új jármű és egy kosztüm.

FALLEN ANGEL

A DLC központi szereplője a fertőzött Angel Quijano, aki igyekszik megállítani az ártatlan túlélőket lemészároló speciális erőket. Ez a csomag is hozzátesz a játékhoz öt új fegyvert, egy új kombót, egy új járművet és egy extra kosztümöt.

CHAOS RISING

A harmadik csomag főszereplője Hunter Thibodeaux, egy anarchista motorkerékpáros, aki a zombikitöréses káoszt arra használja, hogy bosszút álljon azokon, akik börtönbe juttatták. A csomag szintén kibővíti a játékot öt fegyverrel, egy új kombóval, egy plusz járművel és egy bónusz ruházattal.

THE LAST AGENT

Az utolsó DLC főhőse Brad Park, egy ZDC ügynök, aki igyekszik eltussolni a zombikitörés valódi okait. Ez a DLC szintén tartalmazza a többi tartalomnál említett extrákat, és a másik három kiegészítővel együtt a játék menüjéből, külön elindítható.

A JELZŐPISZTOLY NEM FEGYVER

Ha találsz egy jelzőpisztoly (flare gun), annak tuti, hogy örülni fogsz. Sebezni ugyan nem nagyon lehet vele (ha eltalálsz egy zombit, az kigyullad), de a kilőtt rakéta olyan az élőhalottak számára, mint egy adag friss, gőzölgő agyvelő: azonnal rávetik magukat. Ez tehát a figyelemelterelés legjobb eszköze, még egészen hatalmas tömegeket is megmozgathatsz a jelzőpisztoly használatával.

FIGYELJ AZ IDŐRE!

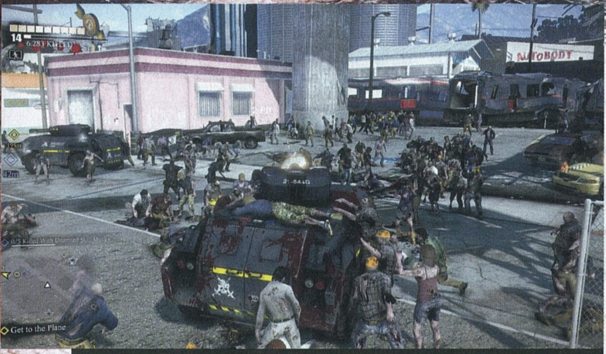
A játéktér rengeteg lehetőséget rejt, és könnyen el lehet ütni az időt a feladatok teljesítésével, illetve a gyűjtögethető cuccok hajkurászásával. Azonban ne feledd, hogy csak hat napod van kijutni a városból – ha letelik az idő, akkor jönnek a bombázók, és te is meghalsz. Arra is figyelj oda, hogy a felvett küldetések sem tartanak örökké, egy kis fehér csík mutatja, hogy mennyi időd van megoldani őket.

SEMMI NEM TART ÖRÖKKÉ

Ahogy a korábbi Dead Rising játékokban, így itt sem örök életűek az eszközök, a sok zombicsépelés közben könnyen elhasználódnak. Éppen ezért mindig figyelj arra, hogy egynél több eszköz legyen nálad, illetve ha látod, hogy az éppen használt tárgy már pirosan villog, akkor ideje odébbállni, vagy keresni egy olyan eszközt, ami az aktuális fegyver eltűnése után használható lesz.

HA LESZÁLL AZ ÉJ

A cikkben nem említettük, de a játékban most is váltakoznak a napszakok. Ha besötétedik, a zombik nemcsak többen lesznek, de jóval vadabbá is válnak, így sokkal körültekintőbben kell bánni velük. Ilyenkor van lehetőség a méhkirálynők (Queen Bee) elfogására is, amiket egy üvegbe zárva (ez automatikus) behajíthatsz az élőhalottak sűrűjébe, minek hatására egy körön belül mind felrobbannak.



Legyen bármilyen szuper járgányunk, egyik sem fog örökké tartani, szóval érdemes addig kihozni belőlük a maximumot, amíg működnek. Még egy markoló is „csodákra" képes a zombik ellen!

kalandjaink során, és mellettünk aprítják a zombikat – köztük szintén a menedékekben lehet váltogatni, és minden társunk különböző statisztikákkal rendelkezik.

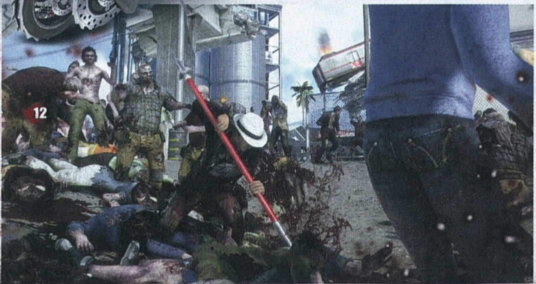
Végezetül akadnak még ellenséges, illetve teljesen hibbant elemek, akikkel a sztori során kötelezően, vagy a pályán szabadon felszedhető feladatként találkozunk. Ezen karakterek számítanak a játék főellenfeleinek, és ebből adódóan ők jelentik a legnagyobb kihívást. Legyőzésük nem egyszer kifejezetten izzasztó feladat, ám ha egyedül esélytelennek érzed magad, akkor sincs baj, hiszen a Dead Rising 3-ban is van kooperatív mód. Az Xbox One-os változattal ellentétben ráadásul már nem csak ketten, de akár négyen is összeállhattok, ami nemcsak azért jó, mert így könnyebben vehetők az akadályok, hanem azért is, mert a város utcáin zombiirtós autóversenyt rendezni olyan móka, amit más játék jelenleg nem nagyon tud nyújtani, legalábbis ilyen formában biztos nem...

DE HOGY MUZSIKÁL?

Bár a Dead Rising 3 hatalmas forradalmat nem hoz a korábbi epizódokhoz képest (hisz járművek már korábban is voltak, még ha nem is lehetett őket megbuherálni), azért még mindig egy hihetetlenül tartalmas (a sztori alsó hangon 15 óra, és ez később a triplájára is növelhető az újrajátszásokkal), és kifejezetten szórakoztató játék – már amennyiben nyitottak vagytok a kihívással fűszerezett, rengeteg lehetőséget rejtő, és kissé beteg akciójátékokra. Ez konzolon nagyjából elég is lenne az értékeléshez, PC-n azonban foglalkoznunk kell a portolás minőségével is.

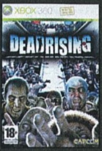
Igaz ugyan, hogy a portolás minősége hagy némi kívánnivalót maga után, de a megfelelő hardverek birtokában még így is jó vétel!

A helyzet az, hogy a játék már Xbox One-on sem volt kifejezetten szép, és ez nem változott a PC-s változat esetében sem, hiába kapunk jobb minőségű textúrákat, Full HD-s felbontást és 60 képkocka/másodperc képfrissítést. A Dead Rising 3 egy olyan, kissé szürke, közepesen látványos program, aminek már a minimum gépigénye is sokaknál kiveri majd a biztosítékot: Core i3 3,3 GHz-es processzor, 6 GB RAM és minimum GeForce GTX 570 vagy Radeon 7870 videokártya. Félreértés ne essék, ez a vas nemcsak a látvány megjelenítéséhez kell (ami ugye nem túl veretes), de ahhoz is, hogy a játék le tudja kezelni a képernyőn rendszeresen felbuk-



DEAD RISING TÖRTÉNELEM

DEAD RISING

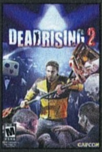


A Dead Rising első része a coloradói Willamette nevű városkába repíti a játékosokat, ahol Frank West fotóriporter egy jó sztori érdekében beveti magát a település plázájába, ahonnan öt napon belül el kell menekülnie. A zombik elszabadulását Carlito Keyes okozza, aki az Ampulex Compressa Giganteus méhfajt szabadon ereszti a teljes lakosságot megfertőzi. Teszi mindezt bosszúból, amiért az amerikai kormány hasonló körülmények között elpusztította az ő dél-amerikai városkáját. A lakosság nagy részét a speciális erők kiirtják, de Frank West és még pár ember megszökik, így napvilágra kerül a sztori.

DEAD RISING 2: CASE ZERO

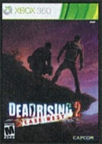
A Dead Rising 2 előzményjátéka, amiben a Las Vegasból menekülő Chuck Green a fertőzött lányával megáll a Still Greek nevű városkában. Miközben Chuck élet után kutat a porfészekben, ellopják a kocsiját, benne a kicsi Katey életben maradásához szükséges Zombrexszel. Hősünk feladata, hogy még időben találjon szérumot a lányának, illetve elmeneküljenek, mielőtt a tisztogatást végző katonaság megérkezik. Ha a feladat sikerül, a főhős és lánya elindul egy ismeretlen cél felé, amiről mi már tudjuk, hogy a második rész helyszíne, Fortune City.

DEAD RISING 2



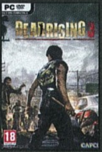
Három évvel járunk a Case Zero eseményei után, Chuck Green Fortune Cityben vállal állást egy Terror is Realiyt nevű valóságshow-ban (ahol zombikat kell pusztítani), hogy biztosítsa a lánya számára a védelmet és a túléléshez szükséges Zombrexet. Egy este az élőhalottakat valaki szabadon engedi, és a szórakozó komplexum földi pokollá válik. Chucknak és Katey-nek három napja van, hogy elhagyja a helyszínt, illetve hősünknek folyamatosan ellenszert kell vinnie a lányának, továbbá tisztáznia kell magát azon (hamis) vád alól is, hogy ő okozta a zombik kitörését.

DEAD RISING 2: CASE WEST



Szintén különálló, letölthető epizód, ami nem sokkal a Dead Rising 2 után játszódik, és visszatér benne az első rész főhőse, Frank West, hogy szövetkezzen Chuck Greennel. A helyszín egy Phenotrans (a Zombrex gyártója) üzem, ahol kiderül, hogy majdnem sikerült létrehozni a zombifertőzés ellenszerét, de a cég végül nem fejezte be a kutatást a nagyobb haszon érdekében. A történet során a gyár ugyan elpusztul, de Chuck és Frank megmenekül, némi Chuck ártatlanságát bizonyító anyag kíséretében, bár egyikük sem hiszi, hogy sokra mennek vele...

DEAD RISING 3

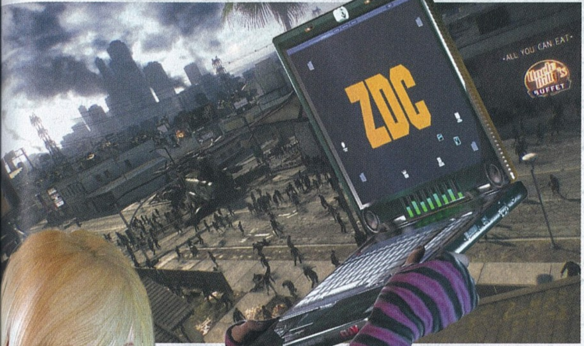


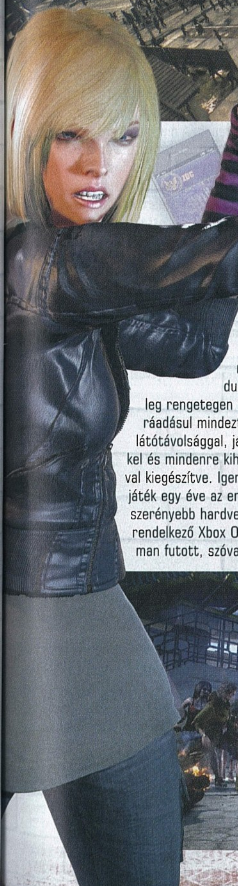
2021-ben járunk, négy évvel azután, hogy a kormány a fertőzötteket kötelezi a bőr alá beültethető Zombrex chip használatára, amely lehetővé teszi, hogy a megfertőzött emberek automatikusan megkapják az ellenszeradagjukat, így nem kell tartani egy esetleges átalakulástól. A helyszín Los Perdidos, ahol két nappal a harmadik rész sztorijának kezdete előtt váratlanul deaktiválódnak a Zombrex-chipek, minek hatására a fertőzöttek átalakulnak zombivá, és beindul a kataklizma. A Dead Rising 3 kezdetére alig akad élő ember a városban – az egyikük épp Nick Ramos, a főhősünk...

Robotmacska, az ember legjobb barátja

A játékban tényleg rengeteg teljesen elmebeteg fegyver található, de a kedvencünk mindenképpen a robotmacska (eredeti nevén Sentry Cat), amit egy hordó (keg) és egy LCD-monitor keresztezéséből lehet megalkotni. A fura „állattal" ezt követően lehet pofozkodni, de az igazi móka akkor kezdődik, ha lehelyezzük a földre és az útjára engedjük. Ilyenkor a fémjószág hatalmas ugrásokkal veti magát a zombik közé, természetesen kellemesen nagy sebzést okozva az útjába kerülőknek. Érdemes viszont észnél lenni, ha bevetjük őt, ugyanis a cica nem válogat, és ha épp az útjában vagyunk, akkor minket is gyorsan letarol...

LELŐHELY: A bádogmacsekhoz először persze kell egy tervrajz. Ha szeretnétek megkeresni, akkor nézzétek meg ezt a videót: **http://bit.ly/sentrycat**





kanó több száz zombit (nem marketingduma, tényleg rengetegen vannak), ráadásul mindezt korrekt látótávolsággal, járművekkel és mindenre kiható fizikával kiegészítve. Igen ám, de a játék egy éve az ennél jóval szerényebb hardverkiépítéssel rendelkező Xbox One-on vidáman futott, szóval végeredményben csak arra tudunk gondolni, hogy a fejlesztők vagy nem akarták, vagy nem tudták rendesen optimalizálni a programot.

Mindezt pedig csak tetézi, hogy a DR3 nem mentes a hibáktól. Egy héttel a játék megjelenése előtt még nem voltak ritkák a lassan feltűnő és a szemünk láttára kirajzolódó textúrák, továbbá akadtak olyan kollégák, akik AMD-s kártyák mellett panaszkodtak mindenféle grafikus anomáliákra, és a kellő hardverkiépítéshez képest meglehetősen szerény teljesítményre. Ám a fejlesztők mentségére legyen mondva, hogy nem lustálkodnak, csak a tesztelés alatt négy javítás érkezett, így az sem elképzelhetetlen, hogy mire ezt olvassátok, a fenti gondok már nem is léteznek. Mármint a grafikus bugok, mert a Dead Rising 3 gépigénye már aligha lesz az említettnél alacsonyabb...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core i3 3,3 GHz CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 570 / AMD Radeon 7870 VGA, DX11, 30 GB HDD

Hatalmas újítások nélkül is a sorozat szórakoztató darabja, az élményt csak a technikai rész hiányosságai árnyékolják be.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A túlélés még mindig szórakoztató, ráadásul most már brutális járművek sora és négyfős kooperatív mód édesíti az élményt.

KONTRA

Látvány szempontjából kissé elmaradott epizód, kevés igazi újdonsággal, PC-n optimalizálatlan motorral.

70%

VENNI VAGY NEM VENNI?

A sorozat rajongójaként a Dead Rising 3 értékelése nem könnyű feladat, hiszen a mérleg pró és kontra serpenyőjébe is bőven lehet érveket pakolni. A negatív oldalon mindenképpen meg kell említeni, hogy a Capcom nem nagyon erőltette az újdonságokat, lényegében csak tovább egyszerűsítették a játékmenetet (a civileket nem kell biztonságba juttatni, nem csak a mosdókban lehet menteni, egy-egy küldetés megoldására sokkal több idő jut, mint korábban), és az egyetlen komolyabb frissítés a speciális és brutális járművek megjelenése. Emellett a játék nem kifejezetten szép, helyenként már-már rondácska, és a PC-s verzió esetében nem sikerült megoldani az optimalizálást sem, ráadásul a teszt idején még hibák is bőven akadtak a programban...

Ugyanakkor a játék hihetetlenül szórakoztató, még mindig hű az alapokhoz, és tényleg eszméletlenül sok időt el lehet tölteni vele, akár barátok társaságában is. A sztori megüti a szintet, a hanganyag rendben van, és a játékmenet annak ellenére is beszippant, hogy a lehetőségek nagy részét már láttuk korábban, sőt, a veteránok Nightmare módban továbbra is könnyedén szívathatják magukat. És persze arról sem szabad megfeledkezni, hogy a PC-s csomag már magába foglal négy DLC-t (a teszt idején a Super Ultra Dead Rising 3' Arcade Remix Hyper Edition EX Plus Alpha nem volt a játék része), és fel van turbózva a Steam minden előnyével: kártyák, felhőmentés, biztos szerverek és sok játékos a kooperatívhoz. Végeredményben tehát elmondható, hogy ha nem mindened a grafika, szereted a sorozatot és rendelkezel a megfelelő géppel, akkor érdemes beruháznod a Dead Rising legújabb részére, hiszen a hiányosságok ellenére is garantált lesz a szórakozásod!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dead-rising

ASZTALI ZÖLDSÉGKONYHA

PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE

[ÍRTA DAN] **Hosszú várakozást követően, nem kis elvárásokkal ugrottunk fejest a PopCap aktuális PvZ-epizódjába, ami egészen rendhagyó formába ültette át a már ismert hősöket. De vajon sikerült-e nekik az, amiben a többség rendre elbukott? Tesztünkből kiderül!**

Egyre megszokottabb jelenséggé válik, hogy a kelendőbb tartalmak közül néhány egészen más közegbe is áttelepül, hogy újnak látszó köntösben próbálja meg bekebelezni azokat, akik egyébként soha nem hallottak az adott termékről. Ezekkel a próbálkozásokkal csak az a baj, hogy az esetek többségében a végeredmény nem lesz túl sikeres, és a balul sikerült operáció képessé válhat az összképet is zátonyra terelni. Ezúttal viszont mázlink van, a balszerencse messziről elkerülte a Plants vs. Zombies aktuális darabját, ami a sikerszéria legelső, immár ízig-vérig 3D-s köntösbe bújtatott változataként került a virtuális boltok polcaira.

REMAKE-SZAG TERJENG A LEVEGŐBEN

Ha egy tisztességes élettúttal bíró cím kapcsán újabb epizód hírével hozakodnak elő a fejlesztők, bizony joggal vetődik fel a kérdés, hogy az alkotók milyen újdonságokkal kívánnak még több kilométert pakolni az egyébként évek óta sikerrel futó alkotásba. Egyebek mellett ez foglalkoztatott minket is az új PvZ kapcsán, hiszen a Garden Warfare egy radikális irányváltoztatással teljesen új útvonalon indult szerencsét próbálni, miközben az utazási eszközként szolgáló alapok mit sem változtak.

Tesztalanyunk – akárcsak a franchise eddigi részei – ismét a kert tőszomszédságában tanyát verő zombik és a növényvilág képviselői közt dúló harcra épít, azzal a különbséggel, hogy a csatatér időközben alapos tatarozáson esett át. Mindez ráadásul úgy ment végbe, hogy az ikonikus ellenfelek közti konfrontáció megőrizte egyediségét, miközben kiegészült egy igazán élvezetes és pörgős játékmenettel.

VAN ÚJ A NAP ALATT (?)

Bár a készítők alapvetően hűek maradtak a megszokott tartalomhoz, a lojalitás csupán a játék gyökereihez való ragaszkodásban érhető tetten, hiszen mind a külcsín, mind a korábbi mechanizmus átadta a helyet egy komplexebb, de mégis szórakoztatóbb egyvelegnek. Nyílt titok, hogy a játékipar egyes szereplői képesek ugyanazt a címet tizenötödször is újra eladni, csak azért, hogy az utolsó zöldhasút is legomboljják az ember fiáról. Kiváló példa erre a dühös madarakkal fémjelzett széria, ami az eredeti elképzelés iránt fokozatosan csökkenő lelkesedést látva teljesen „átszellemülve", négy keréken tért vissza az Angry Birds Go! névre keresztelt versenyjáték képében.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **PopCap Games**
MŰFAJ **akciójáték**
MULTI **van**

INFO

A Plants vs. Zombies: Garden Warfare PC-s verziója 2014. június 27-én startolt el (Xboxra már február óta kapható, a PlayStation-verzió pedig augusztusban érkezett), és akár a boltokban is megvásárolható 8990 Ft-ért.

Bár a Rovio sikertörténete némiképp eltér tesztünk alanyától, forgatókönyv tekintetében szinte ugyanarról az attrakcióról beszélhetünk: adott egy program, ami viszonylag hosszan tartó diadal után sem tűnt fáradtnak ahhoz, hogy újabb változatban kerüljön terítékre. Azt persze már most megkockáztatjuk, hogy a PvZ-féle transzformációban jóval többen lelik majd örömüket, mint az Angry Birds autós változatában. A megújulás ráadásul nemcsak drámaira sikeredett, de még a marketingszagú fals mellébeszélésnek is hűlt helyét találtuk, a Garden Warfare ugyanis egy valóban fényesre csiszolt ékkő lett, mely alapjaiban változtatta meg azt, amit eddig a flóra és fauna közti párviadalról gondoltunk.

VÁLL FELETTI CALL OF DUTY

A GW ezúttal a TPS-műfajjal szimpatizálóknak kedvez, hiszen a kerti csetepaté külső

A napraforgó elsőre cuki kis teremtménynek tűnik, de a harcmezőn ő sem ismeri a kegyelmet. Van „gépfegyvere", lézere, és kis lényekkel is tud támadni!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

UGRABUGRA

A GW kezelhetősége faék egyszerűségű, azonban a pár billentyűkombináció megfelelő időben történő használatával tetemes előnyre tehettek szert. Ilyen például az ugrás (space), amelyet ügyesen kihasználva (és a megfelelő képességekkel kombinálva) akár az ellenfelek átugratására is használhattok – arról is nem beszélve, hogy az ilyenkor elétek táruló területet is gyorsan végigpásztázhatjátok.

EGÉRBE ÉPÍTETT LÁTCSŐ

Külső nézetes akciójátékról lévén szó a csatákban kiváló szolgálatot tehet az egér jobb gombjával való kattintás, ami a Garden Warfare esetében rögvest kettős szereppel bír: egyrészt ez a zoom, amivel messzebbre is elláthattok (ahogy azt már más játékokban megszokhattuk), másrészt ebben a „módban" értelemszerűen az ellenfelek kilövése is jóval egyszerűbb feladat.

IDE NEKEM MINDENT

A Garden Warfare-ben található Sticker Shopban olykor tényleg hasznos holmikra lelhettek, fontos azonban tudni, hogy vásárlásra valódi pénz helyett a harcok során összegyűjtött pontjaitokat is használhatjátok. Egy-egy érdekesebb pakkot ráadásul a meccsek közötti várakozási időben is beszerezhettek, méghozzá anélkül, hogy a menüben kellene kotorászni.

nézetes, online lövöldeként indul útnak az elődök által már gondosan kitaposott ösvényen (egyszemélyes kampány nincs is), de a játék tartalmi elemeiben sorra köszönnek vissza a korábbi részek jellegzetes tulajdonságai. Ráadásul esetünkben szó sincs más sikertermékek másolásáról, a Garden Warfare csupán – nagyon helyesen – magába szippantott néhány közben beszerezhető és használható képességekben rejlik – ez utóbbiakból egyébként minden osztály hármat kap (bomba, gyógyítás, lézer, akna, pajzs stb.). A más játékokból átemelt tulajdonságok közül kiemelendő a választott karakterünk testre szabhatósága, ami esetünkben aprólékosan módosítható felszerelést takar. Ezenfelül variálhatjuk az öltözékün-

A Garden Warfare egyáltalán nem forradalmasítja a játékipart, de garantáltan remek szórakozás a könnyed akció híveinek

olyan sikeres játékelemet, amitől tényleg megunhatatlanná válik. A szerverre való csatlakozást követően választhatunk a két szemben álló fél közül, aztán következik a pályán betölteni kívánt szerepünk megválasztása. A GW mindkét oldalon 4-4 karakterosztályt kínál (zombik: Foot Soldier, Engineer, Scientist, All-Star; növények: Peashooter, Chomper, Sunflower, Cactus), melyek legfőbb különlegessége a fejlődés ket, különböző kiegészítőket aggathatunk magunkra, plusz adott a különböző arcfestések kavalkádja. Jól emlékszem, az első meccs alkalmával egy, a '70-es évek végi Bee Gees együttes tagjait imitáló diszkós zombi vágott nyakon, majd miután elterültem, a diadalmaskodó játékos még a Stayin' Alive című nóta kultikus refrénjét sem volt rest torkaszakadtából beleüvölteni a mikrofonba.

MÓD-TENGERBE ÖNTÖTT ÖRÖMÓDA

Az önfeledt szórakozás természetesen mit sem érne változatos játékmódok és helyszínek nélkül, aggodalomra azonban nincs okunk, a GW mindkét feltételt játszi könnyedséggel teljesíti. Előbbi esetében kilenc eltérő módozat közül válogathatunk, és a felhozatalban ugyancsak ismerős darabok rejtőznek. Ilyen például a Gnome Bomb, ami egy az egyben a Counter Strike-féle taktikai játékmenetre hajaz. Némi eltérés persze felfedezhető, hiszen kezdetben mindkét csapat a bomba célba juttatásáért küzd, viszont ha valamelyik fél élesíti a szeretetcsomagot, a másiknak rögvest kötelességé válik annak hatástalanítása. Online lövöldéhez hűen nem hiányozhat a klasszikus TDM sem, és akik a Battlefieldből ismert dögcédula-vadászatot favorizálják, nos, azok sem fognak unatkozni, ugyanis nekik készült a Vanquish Confirmed mód, ahol az elhullott játékosok „gömbjeit" kell begyűjteni. Emellett azok is örülhetnek, akik az autentikus PvZ élményre vágynak, hiszen nekik ott a Garden Ops lehetőség, ami a klasszikus játékmenetet ülteti át a Garden Warfare világába – a cél itt is a birtokunkban lévő díszkert megóvása, amelyet szólóban, vagy akár csapatosan is abszolválhatunk.

A környezet szó szerint színes és szagos, igazi öröm bejárni a változatos és ötletes pályákat!

CSAK SEMMI KOMOLYSÁG!

A GW ráadásul pont annyira komoly, mint a korábbi epizódok, éppen ezért még véletlenül sem szabad véresen komolyan venni. A ránk váró élmény kellően gyermeteg, a grafika az animációs filmeket idézi, és a játék pont ettől lesz nagyszerű és szerethető. A karakterek küllemének aprólékos testre szabhatósága mellett plusz pontot érdemelnek a játék közben megszerezhető matricacsomagok is, melyekben némi szerencsével értékes holmikra bukkanhatunk. Persze nem csak gyűjtögetni lehet, a mikrotranzakciós rendszer az új PvZ-ben is jelen van, így a vaskosabb pénztárcájú nethuszárok némi tőkével további bővíthetik a cuccaik listáját – ha az elköltésre váró pontgyűjtemény már kiapadt –, viszont tapasztalataink szerint nemcsak az euróba vetett hit jelenti a csatatéren való boldogulást. A Garden Warfare mindent egybevetve tehát egy kellő mennyiségű humorral fűszerezett, igencsak akciódús móka, ami ideális alternatíva lehet, ha tényleg csak pár percnyi szórakozásra van időnk – viszont ez nem jelenti azt, hogy nem lehet akár órákra is elmerülni benne.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 3.0 GHz processzor, 4 GB RAM, GeForce 8800 vagy ATI HD5750 VGA, 15 GB HDD

Humorban és tartalomban gazdag PvZ-epizód, ami mer újítani, miközben gondosan ügyel a sorozat védjegyeinek megtartására.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A meglepően mély testre szabási rendszerrel kifejezetten vicces eredmények produkálhatók, a változatos pályák mellett pedig már csak a különféle játékmódok széles tárháza csábítóbb.

KONTRA

A korábbi epizódokkal szembeni éles váltás sokakat elriaszthat, ahogy az egyszemélyes módra kihegyezett kampány hiánya is.

85%

BOOM HEADSHOT!

Ha a pontokra hajtotok – különösen, ha éppen abból kívántok újabb hacukákra szert tenni (lásd előző tipp) –, akkor nem árt tisztában lennetek azzal, hogy az ellenfelek homlokára mért találatokat extra fizetőeszközzel honorálja a játék. A bezsákolható pontok mennyisége ráadásul jócskán megnövelhető azzal, ha az adott mérkőzést győztes félként hagyjátok el.

NEM MINDEN ARANY, AMI...

Bár a program erről még jóval a meccs kezdete előtt értesítőt küld, fontos információ mindenkinek, hogy az egyes játékmódok alatt nem minden esetben engedélyezett az extra felszerelések és képességek használata – különösen igaz ez a Classic Team Vanquish módban. Nem árt tehát körültekintetőnek lenni a cuccaitokat illetően, mielőtt fejest ugranátok az internetes ramazúriba.

ORVOS VAGYOK, EL AZ ÚTBÓL!

Az online küzdelem természetesen nemcsak abból áll, hogy vaktában lövöldöztök mindenkire: a célpontok levadászása mellett igen fontos szerep jut az életben maradásnak is. A növényeknél a napraforgó (Sunflower), míg a zombihadnál az őrült doki (Scientist) képében kúrálhatjátok a sérülteket, vagy támaszthatjátok fel a csatamezőn elesett társaitokat.

LESBŐL TÁMADÁS A NYERŐ

Noha nem túl fair dolog (de hát ez háború kérem!), ugyanakkor sokszor hasznotokra válhat a magaslesről való sunyi támadás. A pályák szinte mindegyikén különféle magaslati pontokra juthattok fel (például a korábban már pedzegetett ugrásnak hála), ahonnan több méteres távolságból vehetitek könnyedén célba a pálya túlsó végén szaladgáló ellenlábasokat.

A VÉGSŐ HARC?

Ultra Street Fighter IV

[ÍRTA CHOCHO] **A Capcom évek óta ígéri, hogy nem újítja meg többször a Street Fighter IV-et, de azért egy Ultra kiadás még belefért a japán kiadó portfóliójába. És bár elég nyilvánvaló, hogy rókabőrről van szó, nehéz haragudni a játékra, mert egész egyszerűen túl jóra sikerült.**

George Lucas mondta egyszer, hogy a filmek sosem lesznek készek, csupán az alkotók magukra hagyják őket. A Star Wars atyjával természetesen lehet vitatkozni erről a különös állításról – főleg, amiért az általa újra és újra megbuherált alkotások egyre csak rosszabbak lettek –, az biztos, hogy ha Lucas játékkészítő lenne, akkor nagyon is értené a modern játékipar csízióját. Manapság szinte egyáltalán nem fordul elő olyasmi, hogy egy program végleges formájában kerül fel a boltok polcaira. Helyette számtalan játék már pre-alfaverzióban is megvásárolható, az

ENGEM AZ UTCA NEVELT...

Mert hisz mi is az Ultra Street Fighter IV? Egy újrakiadás, sorban a negyedik ráncfelvarrás, amit letölthető tartalomként is meg lehet venni, de a biztonság kedvéért dobozos formában is kapható. Mivel pedig a legutóbbi, fájdalmasan hosszú címmel megvert Super Street Fighter IV: Arcade Edition online szerverei fél éve konganak az ürességtől, igencsak ajánlott beruházni az Ultrába, ha szeretnénk interneten megmérettetni magunkat. Természetesen szóló játékmód is van a programban, de már az első Street Fighter IV óta egy olyan inkarnáció sem akadt a sorozaton

Ha még sosem vettél Street Fightert, akkor itt a lehető legjobb alkalom. Ha már megvan, akkor jól gondold meg!

1.0-s kiadások pedig jobbára teljes áron forgalomba hozott béták, amiket aztán a jóhiszemű vásárlók ingyen tesztelnek, hogy a havonta érkező javítások sora a folytatás megjelenésére pont élvezetessé tegye a szeretett programot (igaz, DICE?). Ebben a magából kifordult világban pedig már egyáltalán nem számít felháborítónak, hogy a Capcom öt éve ugyanabból a Street Fighter IV-ből él, csak épp időről időre finomít a népszerű bunyós játékon. Sok konkurenssel ellentétben viszont a kiadó elérte, hogy az újabb és újabb verziók tényleg jobbá tegyék az SF4 nyújtotta élményt.

Chun-Li technikája még mindig leveszi a férfiakat a lábukról. És nemcsak átvitt értelemben.

belüli sorozatban, ami feloldható titkos karakterekkel operált volna. Itt sincsenek ilyen butaságok, minden szereplő és helyszín azonnal rendelkezésre áll, ennél fogva viszont a szólista komponens értelme elvész, legfeljebb gyakorlásra jó. Megismerkedhetünk például a hat új helyszínnel és az öt most érkezett karakterrel, akiknek egy része már ismerős lehet a Street Fighter X Tekken című crossoverből, bár itt mozgásuk alaposan megváltozott – részleteket a túloldalon olvashattok erről az ötösfogatról.

... A SZEZÁM UTCA!

Fókuszban tehát a multiplayer áll, amit sikerült ismételten felkavarni az úgynevezett W-Ultra rendszerrel. Ugyebár a Street Fighter IV karakterei rendelkeznek egy brutális ultra támadással, amit a 2v2-es meccseken egyszerre csak egyikük süthet el. Legalábbis eddig így volt; mostantól akár dupla akkora poklot szabadíthatunk rá az ellenfeleinkre, mint az előző részek esetében. Noha ez az átalakítás magában hordozta a játékegyensúly felborulását, a Capcom óvatos volt, így a két ultra együttes használata sosem olyan erős, mint külön-külön, csupán más effekttel jár egy ilyen közös akció, újabb taktikai dimenzióval

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
verekedős

MULTI
online és lokális

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB RAM, 512 MB VGA, 12 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Ultra Street Fighter IV kiváló játék, de már unalmas újra ugyanazt a programot tesztelni. A Capcom leállhatna az újrakiadásokkal.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az eddigi legnagyobb, legteljesebb Street Fighter IV – pont, ahogy az elődei voltak a maguk idején, hurrá.

KONTRA

Nézzünk szembe a ténnyel: ez egy fizetős folt, se több, se kevesebb. Street Fighter V-öt a népnek!

80%

bővítve a repertoárt. Újdonság továbbá a Red Focus megjelenése, ami a már ismert Focus egy erősebb, sérthetetlenséggel járó csapásokkal felvértezett változata, illetve a Delay Wakeup technika, ami a földre került játékosoknak hagy egy kis lélegzetvételnyi időt, mielőtt újra felpattannának, ezzel kijátszva az Arcade Editionben csalásszagú „ütöm a sarokban, mert alig tud reagálni" taktikáját. Ezek a húzások viszont semmit sem jelentenek az igazi változtatásokhoz képest, amelyek most is a motorháztető alatt maradtak. A játék érzésre picit lassabb és megfontoltabb lett, mégis a Street Fighter címektől megszokott sebességérzet nem változott. Nehéz szavakkal kifejezni azt az érzést, amit a játékkal töltött órák adnak, de ha egymás után próbáljátok ki az Arcade Edition és az Ultra kiadásokat, azonnal megértitek, hogy a Capcom jó munkát végzett.

ÚJABB POFON KELETRŐL

És... és ennyi. Jó lenne még oldalakon át ömlengeni az Ultra Street Fighter IV-ről, mert tény, hogy egy remekül kitalált játék. Slusszpoén, hogy esetemben még az eleinte sokszor hallott lag sem jött elő, a meccsek akadásmentesen, sebesen zajlottak – pont úgy, ahogy egy SF-től elvárja az ember. Persze a puding próbája ebben az esetben a profi ligák reakciója lesz, ugyanis egyeseknek nem tetszik a módosult tempó, de ez már legyen az e-sportolók baja. Mi, átlagjátékosok inkább amiatt húzhatjuk a szánkat, hogy bár az Ultra Street Fighter IV elméletileg egy „befejezett" SF4, mégiscsak egy patch, amit dobozban vagy digitálisan, de meg kell vásárolnunk – ráadásul nem is túl baráti áron. A grafika emellett jottányit sem javult, az MI is maradt a régi, és úgy általában, ez nem egy új játék. Kérjük a Street Fighter V-öt, mert még egy kiadást nem bír el a gyomrunk!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/street-fighter

Öt újabb durva pofon

Az Ultra Street Fighter IV legnagyobb dobása természetesen az öt új karakter, akik valójában nem is újak, hisz így vagy úgy, de évek óta kötődnek a sorozat több évtizedes történelméhez. Egy kis gyorstalpaló persze nem árthat, szóval bemutatjuk az Ultra kiadásban színpadra lépő szereplőket. Íme!

DECAPRE

Decapre mondhatni az egyetlen teljesen új karakter a Street Fighter-sorozatban, legalábbis ha a Street Fighter Alpha 3-as mellékszerepét nem számítjuk. Igazi rossz kislánnyal állunk szemben, aki a sorozat legaljasabb gonosztevője, M. Bison tanítványa és teremtménye volt, mielőtt nagyon pipa nem lett, és bosszút nem esküdött a fél galaxis ellen – vagy valami ilyesmi, az SF lore-t nehéz rendesen nyomon követni a sok furcsábbnál furcsább mellékág miatt. Decapre egyébként nem valami nőies jelenség. Tetőtől talpig kék kezeslábast és infravörös szemüveget visel, amit kicsit sem ellensúlyoz a szőke lófarka. Stratégia terén egyszerre használ katonásan merev mozdulatokat és speciális, teleportálós támadásokat, melyek összhangja egy közepesen nehéz, főként távolról hatásos karaktert eredményez. Mentális energiagömb-támadása nemcsak arra jó, hogy sebezzen, de egy időre le is bénítja az áldozatokat – közben Decapre úgy gubbaszt a földön, mint egy kiscica.

ELENA

A kenyai származású, rugalmas Elena pontosan olyan, amilyennek egy fiatal és energikus nőt képzel az ember. Mindig vidám, imád bulizni, és a bunyókat is a részvétel, nem pedig a győzelem miatt szereti. Aranyszívű és barátságos, ám mindemellett kiemelkedően okos is. Szívesen megnéznénk egy eszmecserét közte és Hugo között... Ja, és hallja a fák és állatok hangjait, érti a beszédüket. Nem, szentté még nem avatták. Elena természetesen a jók táborát erősíti, harci képességeit pedig kiválóan előrevetíti filigrán testalkata. Nem túl erős, de nagyon gyorsan mozog, remek kombókat ismer, és tökéletesen kiegyensúlyozza az olyan karaktereket, mint mondjuk Zangief. Harci stílusa a brazil „táncharc", a capoeira, ami nemcsak látványos, de halálos is. Elenáról érdemes tudni továbbá, hogy egyike azon kevés Street Fighter-karaktereknek, aki regenerálódni is képes. Legjobban a természetrombolókat utálja, míg a zenéért, táncért, barátokért, családért bármit megtenne.

HUGO

Természetesen az Ultra Street Fighter IV-et sem ússzuk meg aktuális óriás nélkül. A 200 kilós, 240 cm magas Hugo valódi kolosszus, tipikusan olyan fickó, akivel nem szívesen vitatkoznánk össze az utolsó hamburgeren. Őt is a Final Fightból szalajtotta a Capcom. Hugót csak az hajtja, hogy ő legyen a világ legjobb pankrátora, amihez azt hiszem, testi adottságai megfelelőek. Ilyen életcéllal persze nem várható el szegénytől, hogy díszösztöndíjjal végezze el a Harvardot. Szerencsétlen olyan buta, hogy gyakran még a saját arckifejezéséről is megfeledkezik, ami általában tátott száját és kikerekedett, csodálkozó tekintetet takar. Intellektusának abszolút hiányát rövid türelemmel ellensúlyozza, így szinte folyton bajba keveredik, nem csoda hát, hogy a Street Fighterben köt ki. Szereti a mérgeket (?), a krumplit (??) és a hot dogot (ez mondjuk érthető), de ki nem állhatja, ha valaki gúnyt űz belőle, vagy ha bonyolult döntések elé állítják.

POISON

A hatalmas mellei és hosszú combjai ellenére is falatnyi ruhákban flangáló, és meglepően jól verekedő, nem kicsit szexista dizájnnal megáldott Poison a nemrég kiadott Street Fighter X Tekkenben kapta meg első modern kori szerepét – most pedig visszatért, hogy jól elnáspángolja azokat a játékosokat, akik nem ruháztak be a Namco és a Capcom koprodukciójára. Poison legalább olyan bohém, mint amilyennek kinéz: utálja a zsarukat és a hot dogot, de imádja a macskáját, Codyt, és bárkit szívesen elfenekel azzal a pálcával, amit minden videóban maga előtt lenget. Hosszú lábainak és rendőrpálcájának hála középtávra alkalmas, nem túl erős karakter, aki a Street Fighter X Tekken óta viszont kicsit azért erősödött. Érdekesség Poisonnel kapcsolatban, hogy már a Street Fighter II egyes művészi munkáin feltűnt, de valódi szerepet csak a Final Fight című spin-offban kapott. Ja és még valami, mielőtt turpisságot csináltok: Poison valójában egy átoperált férfi!

ROLENTO

Rolento távolmaradása a Street Fighter IV-től már régóta bosszantja a játékosokat, elvégre a sorozat egyik legrégebbi karakteréről van szó. A micisapkás izompacsirta az első Street Fighter (tudjátok, a játék, amire a kutya sem emlékszik, mert az SF-sztorit a második rész óta írja a Capcom) főgonosza volt, tehát Ryuval „egyidős". Rolento eredetileg egy Red Berets nevű különleges alakulat katonája volt, majd később kinevezték Metro City ipari részlegének vezetőjévé, szóval nemcsak erős, de hatalma is van. Személyiségét tekintve kicsit kattant, de alapvetően nem rossz szándékú figura. Sokan Guile keményebb kiadásaként szokták jellemezni, aki láthatóan szereti hallani a saját hangját, ugyanis hajlamos a meccseket hosszas monológokkal zárni arról, hogy milyen király lenne egy militáns társadalmat felépíteni. Harci képességei a katonai múltjához kapcsolódnak, ami azt jelenti, hogy erős közelharci figura, könnyen tanulható támadásokkal.

JÁRT UTAT A JÁRATLANÉRT...

Road Not Taken

[ÍRTA KREDENC] HA VALAKI A VILÁGIRODALOM EGYIK LEGDEPRESSZIÓSABB VERSÉNEK CÍMÉT VÁLASZTJA JÁTÉKA HÍVÓSZAVÁNAK, NEM ÖKÖLSZABÁLY, HOGY A NEVEZETT MŰ IS DEPRESSZÍV LEGYEN. LEHET OLYAN IS, MINT A SPRY FOX MUNKÁJA: EGYSZERRE ZSENIÁLIS ÉS LOGIKÁTLAN, SZÓRAKOZTATÓ ÉS FRUSZTRÁLÓ – NA MEG EGY KICSIT DEPRESSZÍV...

ADATOK

KIADÓ
Spry Fox
FEJLESZTŐ
Spry Fox
MŰFAJ
roguelike puzzle
MULTI
nincs

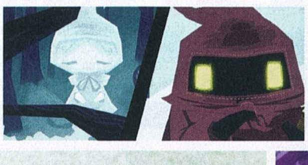
INFO

A Road Not Taken augusztus 5-én jelent meg PC-re és PlayStation 4-re. Kizárólag digitálisan lehet megvásárolni, a Steamen 15 eurót kérnek érte, ami picit túlárazott, főleg, hogy a PS4 tulajok ingyen tölthették le...

Hogy folytassam a bevezető gondolatmenetét: a valóban kiváló Triple Town mobiljátékkal elhíresült seattle-i stúdió legújabb alkotására a fentieken kívül még sok ellentétpárt fel tudnék állítani – hogy mást ne mondjak, úgy eredeti, hogy semmi eredeti nincs benne, és épp annyira bonyolult röviden bemutatni, amennyire egyszerű az alapvetése.

S ÍGY KEZDEM MAJD SÓHAJTVA MESÉM...

A Road Not Taken névtelen hőse a címadó (külön elolvasható, művelődjetek!) Robert Frost költemény ismeretlen, havas-jeges útját taposva jut el egy faluba, amelynek lakói erdei bogyók gyűjtéséből élnek. Pontosabban kihajtják a gyerekeket a zimankós rengetegbe, mindenféle vad közé bogyót gyűjteni, aztán sírnak, ha a kölykök nem mennek haza – és várják a Messiást, aki majd hazavezeti a srácokat. Logikát ebben ne keress, azt inkább tartogasd magára a játékra, mert bőven lesz rá szükség. Az RNT ugyanis egy puzzlejáték, amelynek mechanizmusa a következő: adott egy 8x6 mezőből álló „sakktábla", rajta



mindenféle tárggyal és lénnyel. Ezek egy része nem mozdítható, másik része igen – utóbbiakat meg tudod ragadni, majd egyenes vonalban, amerre állsz, elhajítani. Az „áldozat" típusától függően adott mezőt repül, és ott megáll, hacsak közben valami útjába kerülő objektum meg nem állítja. A feladatod alapvetően az, hogy az akadályokat elhárítva elérd a szipogó gyerkőcöket, és hozzávágd őket a mamájukhoz (mert sima lerakás nincs, ha valamit megfogtál, attól csak egy erőteljes lendítéssel tudsz megszabadulni).

Az erdő több ilyen tisztásból áll, ezeket adott esetben olyan sziklafal zárja el, mely csak akkor tűnik el, ha a rajta jelzett számú és típusú objektumot egymás mellé ügyeskedsz, ami bizony magasabb szinteken már nem egyszerű dolog, hiszen egyre több minden lesz bezsúfolva a pályára, ráadásként olyan aljasságok is előfordulnak, mint a színváltó kő, amely alapvetően piros, ám ha eldobod, kék lesz, a következő hajításra ismét piros és így tovább – és a sziklafal csak három szomszédos piros kőre nyílik meg... S hogy még fokozzuk a dolgot: emberednek energiaszintje is van, ha pedig megfogsz egy cuccot, és elkezdesz vele mászkálni (például hogy olyan mezőre vidd, ahonnan megfelelő helyre tudod passzolni) ez a szint csökken, ha pedig lenullázódik, meghalsz. Úgy értem: végleg... Igen, végleg: a játék erős roguelike elemeket tartalmaz, amely nemcsak a véletlenszerűen generált és berendezett pályákban manifesztálódik, hanem a permadeathben is, vagyis hősöd halálával vége a játéknak, és kezdhetsz mindent elölről.

A KIFEJEZETTEN SZELÍD KÜLSŐ MEGLEHETŐSEN KEMÉNY JÁTÉKMENETET TAKAR. KIFEJEZETTEN PUZZLE-MAZOCHISTÁKNAK!

És még ezt is tudom fokozni! A csavar ugyanis ott jön a dologban, és tulajdonképpen ez adja a játék fent említett zsenialitását (és egyben a frusztráció egyik elemét, de erről majd), hogy az egymással ütköző dolgok adott esetben egy új tárggyá alakulnak át. Ha például három tűzszellemet egymáshoz vágsz, akkor egy fejsze lesz belőlük, ha ezt hozzádobod egy fához, akkor abból rőzse, ebből kettő pedig egy szép tábortüzet kreál (ennek hasznáról lásd a tippeket!). Ezzel a módszerrel tudsz energia-visszaállító ételt és különféle varázsitalokat is „kraftolni", amelyekre szükséged is lesz a fentiek tükrében. A receptekre egyébként magadnak kell rájönnöd, a képernyő alján

A városkában a helyi népekkel is beszédbe lehet elegyedni, aminek barátság és minimálisan segítő extra lehet a vége. Sőt, még egy saját házikód is lehet!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZAKÁCSKÖNYV ÉS TIPPEK!

A játék alapvetése, hogy az egyes lények és tárgyak egymáshoz dobálásával megtaláld a tuti recepteket. Ám ha ne akarsz ezzel bíbelődni, íme egy remek szakácskönyv: http://bit.ly/rtn_recept. Ezenkívül a hivatalos fórumon találsz egy alapvető tippeket tartalmazó kis súgót is, érdemes ezt is átnézni, mielőtt belevágsz a gyermekmentésbe: http://bit.ly/rtn_tipp, illetve van egy wiki is: http://bit.ly/rtn_wiki.

A VÁLASZTÁS SZABADSÁGA

Ahogy a cikkben szerepel, a megfoltozott változatban már kétféle nehézségi szint közül választhatsz, konkrétan az erdőbe lépés előtt: az egy táblával hadonászó koma a könnyebb pályára enged, a kéttáblás fickó pedig a nehezebb, bár több jutalommal kecsegtető felé. Az első 2-3 évet érdemes utóbbin letudni, aztán ha úgy érzed, hogy már túl frusztráló a dolog, inkább lépj a szelídebb ösvényre...

BANNOLD A TROLLT!

A második év végén megnyílik a házadban található pincelejárat, ahol egyre több, az erdőben található objektum lesz „kiállítva". Ha valamelyiknek nekimész, és a megjelenő ablakban kiválasztod a „Ban" opciót, az a cucc nem fog az utadba kerülni többé, így a sok kellemetlenséget okozó lényeket/tárgyakat kizárhatod a játékból. Egyszerre két holmival játszhatod ezt el, de bármikor válthatsz a bannoltak között.

ROBERT FROST: A NEM JÁRT ÚT

Rőt fák közé két út vezetett,
S csak egyre tehettem lábamat,
Sokáig álltam, s míg lehetett,
Szemmel követtem az egyiket,
Míg el nem tűnt a bozót alatt;

S a másik útra tértem, amely
Ugyanolyan szép volt s jobb is talán,
Mert járni való fű lepte el;
Noha járt voltában semmivel
Nem tett túl egyik a másikán,

S mindkettejükre e hajnalon
Láb nem taposta levél borult.
Az elsőt, ó, máskorra hagyom!
De visszatérek-e, nem tudom,
Ismerve, hogyan fut útba út.

S így kezdem majd sóhajtva mesém
Valahol sok hosszú év után:
Két út vitt át a fák sűrűjén,
S a ritkábban járt lett az enyém,
A különbség ebben áll csupán.

Fordította: Hárs Ernő

elérhető könyvbe csak az „alapanyagok" kerülnek be, pár homályos utalással – ha játszottál a Little Infernóval, gyanúsan ismerős lesz a dolog (jelzem, a játék egész hangulata a Tomorrow Corporation alkotását idézi...).

Amennyiben sikerült a kölyköket összepárosítani a szülőkkel, győztél, pontosabban véget ér egy év, és a faluban „szocializálódhatsz". Ez konkrétan annyit jelent, hogy egyes polgárokkal összebarátkozhatsz az erdei sakkjátszma során összeszedett javakat nekik ajándékozva, jutalmul apróbb bónuszokban részesülsz, például nő az alapenergiád, ami azért hasznos dolog. Mi több, az első kör után egy házat is kapsz, ahol tárolhatod a szintén elnyerhető és begyűjthető ereklyéket, melyek felvéve ugyancsak bónuszt adnak. Eme közjáték után aztán mehetsz ismét a vadonba, és kezdődik minden elölről, újra és újra, csak egyre jobban telezsúfolt pályákkal.

VALAHOL SOK HOSSZÚ ÉV UTÁN

És tulajdonképpen itt kezdődik a már sokat emlegetett frusztráció. A szűk „szobák" ugyanis nagyon behatárolják a lehetőségeidet, és bár ez azok számára, akik szeretik a kihívást, igazi csemegét jelenthet, a többiek azonban elriadhatnak az első ránézésre megoldhatatlannak tűnő szituációktól. Ez azért is esélyes, mivel az RNT stílusos grafikája egy könnyed mobiljáték képét festi a felületes szemlélő elé, és ezzel szöges ellentétben áll az, hogy semmiféle mankót nem kapsz, és nagyon hamar a nyakadba szakad egy „két lépésben matt" sakkfeladvány. Erre egyébként a megjelenés utáni visszajelzésekből a készítők is rájöttek, így egy villámgyorsan összedobott patch letöltése után már két játékmód áll rendelkezésedre: a normál a könnyített, megbocsátóbb, kevésbé teletömött pályákkal és könnyebben megnyitható kapukkal, valamint a hard, ami az eddigi alapértelmezést jelenti, szóval aki az első próbálkozás után „nekem nincs türelmem erre" felkiáltással félredobta a cuccot, a foltozás után normál módban talán már boldogulni fog.

A patch amúgy még egy tervezési hibát kijavított: az erdőben található egy oltár, aminél a játék során összeharácsolt készletünkből adott mennyiségű cuccot felajánlhatunk, így halál esetén innen folytathatjuk a mókát, azaz ez egyfajta checkpointként funkcionál,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2000 MHz CPU, 2 GB RAM, DX9 VGA, 300 MB HDD

Ránézésre egy csinos casual flashjáték, belül azonban rougelike elemekkel megtűzdelt puzzle, elsősorban ínyenceknek, akik nem félnek a kihívásoktól. No meg némi költészet...

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kellemes a szemnek, nem mentes a lírai felhangoktól, a „kraftolás" egyedi elem, a kihívás foka pedig magas...

KONTRA

...ami miatt nem mindenkinek ajánlható, és picit túlárazottnak is érzem jelenleg, az alapverzió ráadásul kicsit elbaltázott volt.

75%

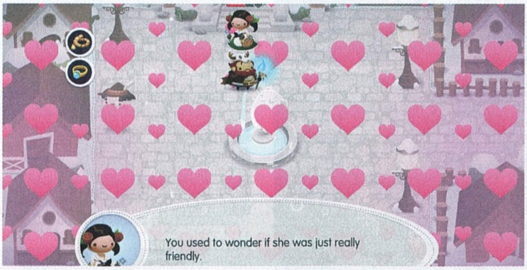
Ha megmented a gyerkőcöket, akkor boldogság van, ha nem, akkor marad a bűntudat...

lévén amúgy semmiféle mentési lehetőség nincs a játékban. Ezzel csak az a baj, hogy miután meghalsz, mindent elvesztesz, és rengeteg idő, míg összeszeded az újabb mentéshez való holmit – a folt ezen is lazított, most már megmarad némi matéria a zsebedben, és az eldobált jószágok és tárgyak is nagyobb eséllyel potyogtatnak ki magukból lootot, mint eddig.

Persze ezekkel együtt se lesz sétagalopp a kölykök összeszedése – hogy mást ne mondjak, könnyen kerülhetsz csapdahelyzetbe, ha mondjuk három fát kell összerakni egy átjáró megnyitásához, és az egyiket nekilököd egy baltának, gyújtóst csinálva így belőle. (Mert ugye ha megfogsz valamit, azt már nem rakhatod le, mindenképp el kell dobni, ha pedig annyi energiád nincs, hogy elcipeld valami biztonságos helyre, akkor buktad a dolgot.) Szerencsére ha a srácok nagy részét összeterelted, a folyamatot felügyelő polgármester megengedi, hogy befejezettnek tekintsd a feladatot, igaz, ilyenkor kevesebb jutalom üti a markod, és meg kell birkóznod a falusiak vádló tekintetével és saját lelkiismereteddel...

DE VISSZATÉREK-E, NEM TUDOM...

Szóval érdekes játék ez a Road Not Taken, amelyet nehéz értékelni, mert nehezen adja meg magát, és még akkor is hajlandó barátságtalan arcát mutatnia, ha az emberfia már összebarátkozott vele. A summázat azért is nehéz, hiszen a megjelenéskori állapot szoktuk pontozni, márpedig az említett patch teljesen átgyúrta a „játék versus játékos" viszonyt. Az biztos, hogy a Spry Fox alkotását még így is csak azoknak ajánlom, akik pozitívan tudnak hozzáállni az olyan puzzle-khoz, melyek nemhogy nem fogják a játékos kezét, de néha gyomron vágják őt, megtapossák, majd gonoszul a képébe röhögnek, és úgy összességében lerí róluk, hogy teremtőjük épp ilyen szándékkal szülte őket e bús világra. A többiek inkább válasszák a másik ösvényt...



AJÁNDÉKOZZ OKOSAN

Érdemes összehaverkodni a falusiakkal, hiszen a jó kapcsolat bónuszokhoz juttatja hősödet. A folyamat egyszerű: nekimész az illetőnek, figyelmesen elolvasod a mondandóját, majd kiválasztod a készletedből az ahhoz passzoló ajándékot. Persze kapsz mankót: a zölddel kiemelt holmikat favorizálja az illető, a piros színűeket nem, így előbbiek közül válaszd ki a megfelelő csecsebecsét! (A fekete semleges.)

A TŰZ A BARÁTOD!

A cikkben már leírtam, hogyan lehet tüzet csiholni, és utaltam rá, hogy itt leírom, miért is hasznos ez. Nos, amint meggyullad a farakás, a felmelegített tisztáson többé nem kerül energiába a cuccok cipelése! Azt azonban jó, ha tudod, hogy az időjárás három fokozatban romlik, és minél morcosabb, annál több tüzet kell gyújtani a hatás eléréséhez. Csak nehogy a „zárnyitó" fákat is felaprítsd...

A POLGI MINDIG SEGÍT!

Érdemes megjegyezned, hogy az erdő bármely pontjáról energiaveszteség nélkül visszaugorhatsz az első tisztásra, csak válaszd ki a gyorsmenüből a „Teleport to Mayor" opciót. Ez nemcsak arra jó, hogy kihúzzon a szó szerint szorult helyzetekből, de elkerülheted az energiádra veszélyes találkozásokat az ártó lényekkel. És persze a polgit megütögetve jelezheted, ha végeztél a melóval – akár idő előtt is...

GYŰJTS ÉS MENTS!

Fontos, hogy csak egyetlen módon mentheted el a játékot: az erdőben véletlenszerű helyen felbukkanó oltárok (nagy kőtál) megérintésével, majd adott mennyiségű cseretárgy, illetve arany felajánlásával. Előbbiekből nem leszel eleresztve, így utóbbiból érdemes mindig tartani magadnál egy maréknyit (a mennyiség attól függ, milyen nehézségi szinten és hányadik évben jársz). Ne költekezz feleslegesen!

King's Bounty
Dark Side

[ÍRTA LOR] Azt mondják, hogy a történelem ismétli önmagát, egy King's Bounty játék esetében pedig hatványozottan igaz ez az állítás: a Dark Side bár továbbviszi a sorozat minden dicsfényét és báját, ugyanazt tartogatja számunkra, amit már párszor láttunk korábban.

A z orosz Katauri aranytojást tojó tyúkjának számító King's Bounty sorozat első része 2008-ban hamar a stratégák kedvencévé vált, és nem véletlenül: a Legend egy olyan tartalmas és jól sikerült darab lett, melynek fő csábereje az aljasan addiktív játékmenetben rejlett, és mindezt egy meseszép és igényes fantasykörntös egészítette ki. Ezután szinte éves rendszerességgel érkeztek a mellékhajtások, amikben jórészt csak a szereplők és az elmesélt történet változtak, ám a meg nem kopó báj miatt az egyes epizódok még így is élvezhetőre sikeredtek. Bill Gilbert után a lenge öltözetű Amelie kisasszonnyal találkozhattunk többször is, majd a Warriors of Northban a zúzmarás szakállú Olafot kommandíroztuk győzelemre. És most itt van nekünk a fétises Hófehérkével reklámozott Dark Side, ami újfent folytatja a hagyományt, viszont a szereplőgárda tagjai ezúttal a sötét erők oldalán állnak. Meglepő fordulat!

JOIN THE DARK SIDE, WE HAVE CANDY!

Ezúttal azt a perverz vágyunkat elégíthetjük ki, hogy a pokolfajzatok, orkok és vámpírok oldalára álljunk, viszont érdekes pálfordulás, hogy most pont az eddig jóságosnak hitt fény követői teszik a lócitromot a palacsintába. A tristremi csata után elfek fosztogatják az orkok faluit, szentélyeiket meggyalázzák és ártatlanokat öldösnek, ezért Orc-Baghyr szövetségesek után néz, hogy rendet tudjon tenni a territóriumán. A segítségért nem is kell messze mennie, mivel Atrixust hasonlóképp lovagok özönlik el, és Neoline démonnőnek az apját gyászolva kell menekülnie pár ördögfiókával az oldalán, Morton kastélyában pedig vámpírvadászok fenik a fogukat Daert hercegre. Ők hárman szállnak alá a Black Cave mélyére, ahová sok évszázaddal korábban a fény fajai börtönözték be az ősi gonoszt. Nem meglepő módon úgy fogjuk győzelemre juttatni sötét kompániánkat, hogy a birodalomban barangolva a fény szolgáit átállítjuk a mi oldalunkra, korrupt cselekedetekre csábítjuk őket, túszokat ejtünk és zsarolunk (a tárgylistában túszul ejtett hercegnők és királyok fognak sorakozni, ami eléggé mulatságos látvány), serényen munkálkodva a legfelsőbb sötét erők elszabadításán. A hagyományokhoz hűen négy nehézségi fokozaton csaphatunk bele a lecsóba; normál fokozaton kb. 35 órás kampányra lehet számítani, szóval ismét egy terjengős kalandnak nézünk elébe. Apró újdonság, hogy egy adott főkarakter mesterségének eldöntése helyett a már említett három hős (Orc-Baghry, Neoline és Daert vámpírherceg) közül választhatjuk ki egyiküket, és mindegyikőjükhöz tartozik egy bizonyos harcmodor és szakma.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C-SoftClub

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

MULTI
nincs

INFO

A King's Bounty: Dark Side 2014. augusztus 19-én jelent meg, kizárólag PC-re. A legegyszerűbben a Steam áruházában lehet beszerezni, ahol 18 eurót kell kicsengetni érte.

SZÉP A RUHÁD, SZÉP A LOVAD!

Akik már játszottak King's Bountyval, azoknak a program indítását követően azonnal szembeötlik, hogy ugyanaz a kezelőfelület fogad minket, ami az elődök esetében. Nem változott a szívmelengető, már-már giccsbe hajlóan színes high-fantasy külső sem, ami megoldásait tekintve már 2008-ban is szerény, de esztétikáját tekintve tagadhatatlanul szép volt. A grafikai motor tehát semmit nem fejlődött, ráadásul indítás után át kell állítanunk a felbontást, amihez a program – kissé ósdi módon – csak a restart után alkalmazkodik.

A zöldes-szigetvilágos helyszínek után ezúttal kénköves, izzó és egészen sötét területeket is bejárhatunk valós idejű kalandozásaink során, és mivel a játéknak mindig szerves része volt a felfedezés, útközben leadership pontokat adó zászlókat, mágikus köveket, tojásokat és aranyat gyűjtögethetünk, ha épp nem a hatszögletű harci porondon bűvészkedünk. A tervezők a humorral és a mesés elemekkel most sem spóroltak a küldetések során: javarészt a „menj ide és oda, öld meg a kalózt, szedj össze békákat a boszinak, vidd el a sárkánynak a hercegnőt, ejtsd túszul a királyt..." típusú apró-cseprő feladatok várnak ránk, pár viccesebb meglepetéssel. Sajnos a felvett küldetések listájának most sem erénye a rendezettség és egyértelműség, a rendszer sokszor nem igazán világít rá a következő lépésre, ezért jó pár kört fogunk futni, mire egy-egy érintett NPC-t megtalálunk vagy új információt szedünk ki belőle, de hát időnk, mint a tenger... Persze most már igazán el tudtunk volna viselni egy kis finomítást.

VISELTES PÁNCÉL

Hősünket többféle felszereléssel tehetjük erősebbé, de a fejlődés magját a tapasztalati

Hiába öregecske már a motor, azért a tarka látvány még mindig berántja a játékosokat.

82%

Ha kíváncsi vagy a 2012-es King's Bounty: Warriors of the North tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/warriors-of-the-north

TIPPEK-TRÜKKÖK

ÚJONCKÉPZŐ

Ha friss játékos vagy, nyugodtan válaszd a könnyű fokozatot, nem szégyen az! Csak ha már szert tettél némi tapasztalatra a köralapú stratégiákban, akkor vesd bele magadat a normál nehézségbe, mivel oktatómód híján időbe telik beleszokni az ilyen típusú harcba.

VISELKEDJ VEZÉRKÉNT!

Vegyél fel minél több küldetést, beszélj mindenkivel (többször is), és mindig gondoskodj a sereged elhullott tagjainak pótlásáról, mielőtt nekirontasz egy erősebb hordának! A gyorsmentés billentyű természetesen a legjobb barátod lesz.

HA ÍJZÁPOR, AKKOR ROHAM

Ha az ellenfél több távolsági harcossal rendelkezik, mint te (ez a létszámbeli fölényük miatt elég sokszor előfordul), érdemes egy gyorsabb közelharcossal berontani közéjük. Messziről nagy a szájuk, de a közelharc során tömegekben hullanak.

JÁRULÉKOS VESZTESÉG

Egyes harcosok nemcsak egyetlen egységet tudnak sebezni, hanem a kiszemelt körül vagy közvetlenül mellette álló ellenfeleket is. Ne felejtsd el azt sem, hogy egyes varázslatokkal a saját harcosaidat is sebzésnek teszed ki!

VARIETAS DELECTAT

Ismerd ki minél jobban a különféle egységeket és azok különleges képességeit, és ne félj a variálástól! Ha görcsösen ragaszkodsz pár sémához, később nehéz dolgod lesz, főleg a szívósabb és újabb típusú ellenfelekkel szemben.

BÁTRAKÉ A ZSÁKMÁNY

Némelyik felszerelést lehetséges fejleszteni, az erősebb cuccok elnyeréséhez viszont meg kell vívni egy velősebb csatát. Mindenképp érdemes próbálkozni, de minden eshetőségre felkészülve azért itt se felejtsd el az ütközet előtti gyorsmentést!

ENGEDD KI A DÜHÖD!

Ne tartogasd feleslegesen a Rage képességeket! Nagyobb csata esetén úgyis hamar feljebb tornázzák a dühödet, és ismételten lecsaphatsz, pár kör múlva pedig ismét elsütheted ugyanazt a támadást. Ezekkel a legellenállóbb harcosokat is gyorsan ki lehet ütni.

ŐSI KIRÁLYSÁG

Tévesen sokan vádolják a King's Bounty játékokat azzal, hogy Might and Magic-klónok, ám kevesen tudják, hogy a két sorozat közös gyökerekkel rendelkezik. Az 1990-es King's Bountyt ugyanis az a New World Computing fejlesztette, amelynek a Heroes of Might and Magic sorozat elindítását is köszönhetjük, és ez a program valójában előfutárként szolgált a legendás sorozathoz. Ezt a tényt cseppet sem leplezve a HOMM bizonyos exkluzív kiadásaihoz még hozzá is csomagolták a King's Bountyt ajándékba. 2007-ben az orosz 1C kiadó megvásárolta a játék jogait, majd a fejlesztés hálás feladatát a Katauri Interactive-ra bízva dobták piacra a játék szellemi utódját, King's Bounty: Legends címmel – a többit meg már tudjátok.

A csatamezők nemcsak szépek, de legalább változatosak is. Ne bízz a gépre egy küzdelmet sem!

pontok harácsolásával elérhető szintlépés jelenti, amiért talentumrúnákat kapunk jutalmul a klasszikus Might, Mind és Magic tudományokból. Ezeket három ágon költhetjük el plusz tulajdonságokra, melyekkel értékes előnyökre tehetünk szert. A dolgunk tehát az lesz, hogy a térképeken barangolva minél több NPC-t kifaggassunk, harcosokat vásároljunk, és egy ütős sereget verbuválva megmutassuk, hogy ki az úr a házban. Röviden szólva: a játékmenet teljesen változatlan, némi vérfrissítést jelent azonban, hogy többféle harcos közül választhatunk, kapunk egy új, Blackie nevű bajtársat, és még több rage képességet. A minimális módosításokból is látszik, hogy a csapat a már megszokott játékélményt kívánja nyújtani, különösebb fejlődés nélkül – érintetlen maradt a grafika és a középszerű hanganyag is, ezért a ránk váró cirka 30 óra során tényleg ugyanazt kapjuk, amit eddig. Hogy ez jó vagy rossz hír, bőven elég-e, vagy épp túlságosan lerágott csont, azt döntse el mindenki maga. Aki viszont most veti magát először bele ebbe a világba, annak melegen ajánlom a barátkozást, mivel a Dark Side még mindig az egyik legélvezetesebb ilyen típusú játék a piacon, és a „hagyományőrzés" voltaképp nem is olyan rossz dolog, ha vevők vagyunk rá...

ÉS MEGINT DÜHBE JÖVÜNK

Összecsapásainkat természetesen ezúttal is hatszögekre osztott csatamezőn vívjuk, és ez továbbra is a legnagyobb élvezeti faktort jelenti a játékban. Generálisként öt pozícióból állíthatjuk össze a seregünket, és a leadership pontjainktól függ, hogy maximum hány példányt toborozhatunk egy-egy fajtából. Az egységek jól bevált fantasykarakterek, csak a barátságtalanabb csokorból: zombik, démonok, sárkányok, kígyók, tűzlabdát eregető ördögfiókák és háromfejű pokolkutyák, mindegyikük két különleges képességgel és egy alaptámadással felruházva. Nagy segítségünkre lesz még a csatában az említett Blackie, aki amúgy egy denevérlény, és a három főhős speciális támadásaival csap oda keményen, a harc hevében felturbózott rage-pontjainkból gazdálkodva (vele tudunk amúgy teleportálni is, és az elkobozott rabokat besorozni). Lehetőségünk van még mágiát segítségül hívni a megvásárolható tekercsek formájában, így idővel elég jó kis repertoárt alakíthatunk ki a különböző típusú ellenfelekkel szemben. Barangolás közben a kurzort az ellenséges horda felé húzva még az is látható, hogy gyengébb, erősebb vagy esetleg a legyőzhetetlen kategóriába tartozik-e a delikvens (no, ilyenkor nagyon nem a legjobb helyen járkálunk), és a „töltelékharcokat" ezúttal is letudhatjuk az automata gyorsharc funkcióval. Utóbbit mégsem ajánlom, hiszen minden csata tartogat kihívást, és a pályák a random tereptárgyaknak köszönhetően kellően változatosra sikerültek, ha pedig ráérzünk a siker ízére, könnyen megeshet, hogy ez a játék lesz a legújabb időtemető számunkra.

HOPPÁ, BEAKADTAM!

Az élmény miatt még arra is képes lennék, hogy minden idejétmúlt ötlet felett szemet hunyjak, ám a rajongótáborral együtt én sem tudok szó nélkül elmenni a technikai hibák mellett – és akad itt bogár bőven, ami a fejlesztők orra alá dörgölhető. Bár a készülő játékot közzétették korai hozzáféréssel is, a kész verzió még így is egy bugos bétának tűnik. Az itt-ott furcsának tűnő oroszról angolra fordításokon még mosolygunk, de ennél jóval súlyosabb gondot jelentenek a váratlan összeomlások és a küldetések során felbukkanó hibák, melyek alkalmanként komoly akadályokat görgetnek a játékos elé – összességében nézve a végtermék egy igencsak összecsapott játék érzetét kelti. A Premium verzió amúgy tartalmaz egy DLC-t még több küldetéssel és két további helyszínnel, és ezt a változatot főleg azoknak ajánlom, akiket még a fentiek ellenére is érdekel 40 órányi újabb mese, és képtelenek beleunni a King's Bounty nyújtotta tartalomba. A királyság újabb története az elődökhöz hasonlóan addiktív és szórakoztató, de koppra ugyanaz, amit már korábban is láttunk, ráadásul harmatosabb megvalósításban – és most már tényleg nem tudjuk, hogy a fejlesztők mit fognak legközelebb kitalálni. Talán a sárkányok következnek?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 8 GB HDD

Egy újabb történet a King's Bounty világában, ami bár élvezetes, csak félvállról vett rutinmunkának tűnik – de még így is időrabló.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

PRO

Élvezetes harc, tartalmas történet és küldetések, nosztalgikusan bájos külső.

KONTRA

A veteránoknak semmilyen meglepetést nem tartogat, és a fejlesztők a technikai megvalósítást sem vették komolyan. Az újoncokra pedig igazán gondolhattak volna egy oktatómóddal.

70%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/kings-bounty

DIABLO III: REAPER OF SOULS
ULTIMATE EVIL EDITION

[ÍRTA BATE] ÖT HÓNAPPAL A PC-S PREMIERT KÖVETŐEN KONZOLOKRA IS MEGÉRKEZETT A REAPER OF SOULS, ÍGY MÁR A MICROSOFT ÉS A SONY GÉPEIN IS TELJES AZ ÉLMÉNY. RÁADÁSUL PS4-EN ÉS XBOX ONE-ON MÁR SEMMI NEM FOGJA VISSZA AZ ÖREG ÖRDÖGÖT ATTÓL, HOGY IGAZÁN KIÉLJE MAGÁT.

Ha volt játék, ami igencsak megosztotta a közönséget az elmúlt években, az a Diablo III, abban viszont szinte mindenki egyetért, hogy a Reaper of Souls (és a kiadását megelőző 2.0.1-es frissítés) jó irányba módosította a programot, számos olyan játékost visszacsábítva a monitor elé, akik annak idején a sarokba hajították a Blizzard termékét. A felhasználók kétévnyi visszajelzése kellett a változásokhoz, és ennek kapcsán óhatatlanul eszünkbe jut, mikor a PC-s játékosok azzal bosszantják a konzolosokat, hogy megköszönik nekik a GTA V „bétatesztjét". Nos, most fordult a kocka, hiszen ezúttal az Xbox- és PS-tulajdonosok hálálkodhatnak a személyi számítógépes arcoknak, amiért kiharcoltak számukra egy szinte tökéletes játékot.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

A leghálásabbak persze a PS4- és Xbox One-tulajok lehetnek, hiszen az előző generáció gépeire megjelent a sima Diablo III is, az új generáción viszont az Ultimate Evil Edition az első Blizzard-játék, és ez a kiadás már ténylegmindent tartalmaz, sőt, még olyan pluszt is nyújt, amit csak a konzolosok élvezhetnek. A Reaper of Souls persze megjelent X360-ra és PS3-ra is, de az elavult hardver ott komoly látványbeli/technikai kompromisszumokat igényel, így túlzás nélkül állítható, hogy a legkirályabb élményt a Microsoft és a Sony új masináin kapjuk. A látvány mindkét gép esetében szinte megegyezik a PC-n elérhető minőséggel, 1080p felbontásban, jobbára stabil 60 fps képfrissítés mellett – ez az érték ugyan csökkenhet, ha tumultus alakul ki a képernyőn, de a másodpercenkénti képkockák száma még ilyenkor sem esik 50 alá. És ez csak a jéghegy csúcsa, hiszen az Ultimate Evil Edition nem a pofás grafikától lesz kiváló, hanem attól a hihetetlen tartalomtól, amit a játékosoknak nyújt.

A POKOL ÖSSZES BUGYRA

A PC-s verzióval szemben a konzolos RoS tartalmazza az alapjátékot is, de az X360-as és PS3-as verziók nem bővíthetők csak a kiegészítővel, ha valaki régebbi konzolokon szeretné folytatni a kalandot, az kénytelen megvásárolni az UEE változatot is teljes áron. Öröm az ürömben, hogy a korábbi mentések importálhatók, és nemcsak két Xbox (360-ról One-ra) és két PS (3-ról 4-re) között, de a Blizzard azt is megoldotta, hogy azok is megtarthassák a régi hőseiket, akik PS3-ról váltottak Xbox One-ra és X360-ról PS4-re. Azért ez olyasmi, amivel csak nagyon ritkán találkozhatunk a játékiparban.

Ami a korábban dicsért tartalmat illeti, a konzolosok minden olyan dologhoz hozzájutnak, amelyeknek a PC-sek már márciusban örülhettek. Immáron hat kaszt közül csemegézhetünk (a Crusader az új jövevény), megkapjuk az ötödik fejezetet és az új főellenfelet (Malthael), a játék alatt már a jóval barátságosabb és bőkezűbb Loot 2.0 dolgozik, itt vannak az átdolgozott nehézségi szintek, a kitolt szintkorlát (70) és az új képességek, elérhető Myriam és vele az Enchant és Transmogrification (a tárgyak tulajdonságainak és kinézetének variálhatósága), továbbá az első végigjátszást követően megnyílik a program szavatosságát durván megnövelő Adventure mód, ami fejezetenként biztosít véletlenszerűen összeválogatott küldetéseket, majd a teljesítésüket követően jelentős mennyiségű XP-t és felszerelést. Ráadásul e missziók végrehajtásával érhető el a RoS egyik legjobb része, a Nephalem Rift, ami elképesztően változatos pályákkal és igazi kihívással szórakoztatja azokat, akik számára a Diablo III nem kizárólag a kampány legyűrését jelenti.

A Diablo még sosem volt annyira élvezetes, mint négyen játszva, egymás mellett a kanapén!

Legyen akármekkora balhé a képernyőn, az új konzolokon a képfrissítés sosem esik 50 alá!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Ent.

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MULTI
offline és online kooperatív mód

ÉRTÉKELÉS

A hihetetlenül élvezetesre gyúrt, RoS kiegészítővel megspékelt Diablo III végre konzolokra is megérkezett, és kár lenne kihagynod!

GRAFIKA	90%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	95%

PRO
Megkapunk mindent, amit a PC-sek, sőt, egy kicsit többet is.

KONTRA
Ha nem bírod ezt a műfajt, akkor konzolon sem fogsz beleszeretni.

92%

Mindez hetekre, hónapokra elegendő tartalmat jelent, amit a barátainkkal összedolgozva is élvezhetünk, és nemcsak online, de akár a kanapén ülve, egyszerre négy hőst irányítva – a kooperatív móka ilyenkor a szokásos élmény sokszorosát nyújtja. Ilyen konzolexkluzív megoldás még, hogy a játék üzenőrendszerén keresztül már legendary cuccokat is küldözgethetünk a pajtásainknak, továbbá működik az Apprentice mód, melynek hála a gyengébb karakterek komolyabb retorzió nélkül társulhatnak a durvább hősökhöz. Mókás újítás továbbá a Nemesis rendszer, melynek hála megküzdhetünk azokkal a hozzánk átszivárgó speciális szörnyekkel, amik legyilkolták a barátainkat a saját játékukban, ezáltal revánsot vehetünk a cimboráink (ideiglenes) halála miatt.

ÖRDÖGÖD VAN!

A Diablo III ugyan felemás élményt nyújtott, de a RoS kiköszörülte a csorbát, így ha szereted az ARPG műfajt, és konzolon sem idegenkedsz tőle (a port remek, az irányítás pedig megdöbbentően jó), akkor az Ultimate Evil Editionnek a gyűjteményedben a helye!

90%

Ha kíváncsi vagy az eredeti Reaper of Souls tesztünkre (a kiegészítő minden újdonságával), akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

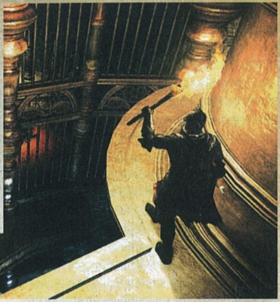
TESZT

www.pcguru.hu/teszt/diablo3-ros

DARK SOULS II:
Crown of the Old Iron King

[ÍRTA CHOCHO] *A vas, tűz és hamu birodalma nem túl vonzó hely, mi mégis teszünk egy látogatást az öreg vaskirály kastélya alatt, hogy egy újabb koronával a zsebünkben közelebb jussunk a Drangleicet rágó átok megfékezéséhez. Vagy legalábbis megpróbáljuk azt.*

Elsőre nagyon olcsó húzásnak tűnhet, hogy a FromSoftware az öreg vaskirályt rángatja elő a második DLC-hez, hisz a Diablo kisöccsévé avanzsált uralkodót az összes vasával együtt elküldtük a MÉH-be az alapjáték során. Ennek ellenére muszáj kijelentenünk, hogy a Crown of the Old Iron King egy hangyányit még az egy hónapja bemutatott Sunken King DLC-nél is jobb lett – legfőképp azért, mert a katakombaszerű pályaépítést és az önismétlő ellenfeleket ezúttal viszonylag egyirányú helyszínek és színes élőholtak váltják. Az örömünk viszont mégsem teljes, ugyanis a második kiegészítő olyan brutálisan nehézre sikeredett, hogy még a Dark Souls II legszemetebb részei is kerti sétának tűnnek hozzá képest.



„OCCSÓÉR A VAS!"

A vaskirály, avagy ahogy a játékban hívják, Old Iron King az Iron Keep nevű, lávába süllyedt kastélyban várja a kiválasztott élőhalottat, hogy jól odapörköljön neki, a DLC eseményei pedig csak azután válnak elérhetővé, hogy a démonná változott uralkodót az alapjátékban legyőztük. Az izzó tenger közepén található szentély hátsó fala egy új terembe vezet, ahol az első DLC-hez hasonlóan aktiválhatjuk a második csomagot, szóval csak oda kell mennünk a különös szökőkúthoz, és már kezdődik is a kaland, időn és téren át. A Sunken Kinghez képest az Old Iron King DLC meglehetősen sokat ad hozzá a Dark Souls II történelméhez, így a spoilereket kerülni fogom. Annyit viszont mindenképp elárulok, hogy a kezdeti félelmek feleslegesek voltak: ez a csomag az egyszer már bemutatott vaskirály karaktere ellenére is ugyanolyan teljes értékű kiegészítője a Dark Souls II-nek, mint a legutóbbi pakk, és lerí róla, hogy az első bittől az utolsóig megjelenés utáni, ráadásul úgynevezett end-game DLC-nek tervezték a FromSoftware munkatársai.

Hohó, de még mennyire, hogy end-game-nek! A Brume Towernek nevezett hatalmas, tornyokból álló komplexum igazi ínyencfalat lehet azoknak, akik már a New Game +++-t is unják, és alig várják, hogy a japán fejlesztők megszívassák őket. A hamuba burkolódzó, elhagyatott erődöt a király egykor hűséges katonáinak csontvázai őrzik, na meg pár gólem, akik a sorozat főellenfeleinek méretét is képesek túlszárnyalni. A csak és kizárólag közelharci fegyverekkel operáló karaktereknek (mint amilyen az én 210-es szintű harcosom is) ez a hely nem csupán az állandó lávacsapdák miatt tűnik pokolinak, hanem azért is, mert a szűk folyosókra sokszor 2-3 ellenfél is bezsúfolódik. Amikor pedig egy kis levegőhöz jutunk egy nagyobb teremben, szinte azonnal kikel a hamuból pár újabb járkáló hulla, hogy összehangolt csapatmunkával tegyenek el bennünket láb alól, újra és újra. Az Old Iron King DLC tehát elsősorban a mágusoknak és az íjászoknak kedvez, a nehézfiúknak Brume-ban kevés babér terem.

MULTIKULTI?

Ez legfőképp a Dark Souls II csemegéinek tartott bossok esetén érzékelhető a legjobban. A Sunken King sárkányához képest itt meglehetősen elcsépelt főarcokat náspángolhatunk el, és őket is csak abban az esetben, ha nagyon türelmesek és erősek vagyunk. Ritkán mondok ilyet, de ajánlott őket multiplayerben, azaz más játékosok segítségével legyőzni, mert rettentő keményék – egyedül küzdve csak a frusztrációnk fogja kiütni a plafont. Lehetséges, hogy a Fromnak bejött a kooperatív játék, és így szeretne rávenni bennünket, játékosokat, hogy ne csak egymást, de az élőhalottakat is öljük? A kérdés költői, amennyiben viszont beletrafáltam valamibe, akkor elárulom, hogy a derék szamurájok rossz úton járnak, ugyanis a harcok több szereplőre optimalizálása nem feltétlenül teszi élvezetesebbé a harcokat, ráadásul ha nincs kivel együtt játszani, akkor nem a játékélmény nő, csak a kihullott hajszálaink száma.

POKOLI TORONY

Valószínűleg a tovább emelt nehézségi szintet igyekszik ellensúlyozni a sokkal több és hasznosabb loot; már a második tábortűz előtt találunk egy +6-os kaszát, amit mintha csak az Old Iron King zombijai ellen fejlesztettek volna ki. Az előrehaladás viszont ennek ellenére sem lesz egyszerű, de kárpótoljon bennünket a tudat, hogy legalább eltévedni nem nagyon fogunk: Shulva városához képest a vaskirály erődje egy lineáris pályának tűnik majd, de persze a Dark Souls II-től elvárt mellékutak és eldugott kincsek ebben a DLC-ben is szerephez jutnak. Az egyetlen dolog, amivel sehogy sem lehet kibékülni, az a látványvilág. Az alapjáték sem volt túl szép, de Brume Tower határozottan sivár benyomást kelt, a messzeséget jelképező, alacsony felbontású textúrák pedig visszasírják a 2006-os évet, akkor ugyanis még csinosak lehettek volna.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Az Old Iron King DLC picit jobb csomag lett a Sunken Kingnél, de az igazi kiugrás még várat magára. Gyerünk-gyerünk, FromSoftware!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

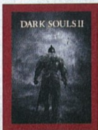
PRO

Jól felépített helyszínek, sok-sok veszélyes ellenfél, és kooperatív módra gyúrt bossok...

KONTRA

... amik nem állnak jól a játéknak. Na meg a grafika is lehetne szebb.

82%



90%

Ha kíváncsi vagy a Dark Souls II alapjátékról szóló tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/darksouls2

THOMAS WAS ALONE

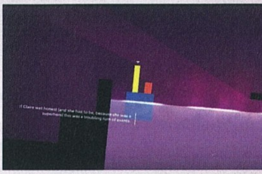
[ÍRTA **MO**] **A 2012-es év egyik, ha nem a legjobb indie alkotása végre megérkezett mobilplatformokra: garantáltan csodálatos és szívmelengető élménnyel gazdagodik, aki telepíti eszközére.**

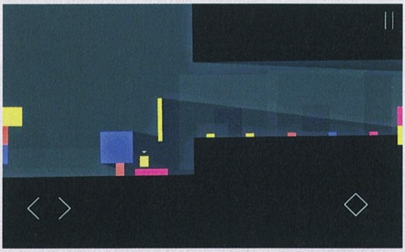
ADATOK
KIADÓ **Mike Bithell**
FEJLESZTŐ **Mike Bithell, Bossa Studios**
MŰFAJ **puzzle platformer**
ÁR **1583 Ft**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

99%

Thomas kezdetben egyedül volt. A világ nem volt kerek így, de hogy is lehetett volna, hiszen Thomas egy négyszög. Egy vörös, ugráló négyszög. Thomas elindult hát barátokat szerezni, és hogy megtudja, hová vezetnek a furcsa, világító portálok, melyeken keresztül egyik helyszínről a másikra kerül. De azt talán még maga sem gondolta volna, hogy nemsokára egy egész csapat színes négyszög oldalán néz szembe megannyi veszéllyel és egy gonosz pixelszörnyeteggel. A Thomas Was Alone egy roppant egyedi hangulatú és különleges puzzle-platformer, melyben a fentebb említett négyszögeket kell eljuttatnunk a különböző nehezítésekkel zsúfolt, egyszínű geometriai formákból felépülő pályák végére. Mindegyik kis főhősünk egyedi képességekkel rendelkezik, így a csapatmunka elengedhetetlen a logikai és ügyességi részeket egyaránt felvonultató akadályok leküzdéséhez. A pályák változatosak, a játékmenet fejezetről fejezetre mélyül, a kihívás pedig folyamatosan garantált, ám mégsem ezek miatt marad igazán emlékezetes a Thomas Was Alone. Hanem a köré kerekített történettől. A barátságról és az összetartozásról szóló megható és őszinte mesét bármelyik neves író megirigyelhetné, szögletes kis főhőseink pedig szerethetőbb és elevenebb karakterekké válnak a játék végére, mint a legtöbb hollywoodi hős. Belső monológjaik elképesztően aranyosak és viccesek, hihetetlenül jópofa, ahogyan megtudjuk például, hogy a mufurc kis négyzet miként szeret bele téglatestű párjába, vagy hogy a vízen úszni képes négyszög felfedezve nem mindennapi képességét rögvest szuperhősnek képzeli magát, aki segít bajba jutott társain. Mindezt az Assassin's Creed szériában szinkron-névjegyét már lerakó Danny Wallace tolmácsolásában, akinek brit akcentusát tényleg bármeddig elhallgatnánk (igaz, nem árt hozzá magabiztosan bírni az angol nyelvet).





Ha PC-n kihagytad Thomas és barátai kalandját, akkor mobilon illik bepótolnod!

Igen, kicsit abszurd az egész alkotás, de ennek ellenére mégis tökéletesen működik, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy pár perc játékot követően azon fogjuk kapni magunkat, hogy konstans vigyor ült ki az arcunkra, és hogy muszáj a következő pályát is megcsinálnunk. És azután a következőt és a következőt és a következőt és a következőt...

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

TRAPS N' GEMSTONES

[ÍRTA **MO**] **A mai látványos, pörgős mobiljátékok mellett szinte üdítőleg hat a veterán gamer-szem számára a svéd Donut Games alkotása, ami egy mára majdhognem letűnt műfaj legjobb pillanatait idézi.**

A Traps n' Gemstonest elindítva leginkább a Metroid című Nintendo-klasszikus juthat eszünkbe, már ha mond bármit is a nyolcvanas évek végén indult sci-fi széria neve. A lényeg, hogy egy 2D-s side-scrolling platformerről van szó, méghozzá a hagyományos fajtából, ami nem csupán manapság szokatlan, hanem a Donut Games által eddig gyártott játékoktól is igencsak messze áll – ám a fejlesztők becsületére legyen mondva, hogy igen szórakoztató alkotást hoztak össze a számukra ismeretlen terepen.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Főhősünk a megszólalásig hasonlít egy bizonyos kalandvágyó régészprofesszorra, aki jellegzetes kalapját a fejébe nyomva előszeretettel hadonászik ostorával és kerül veszélyes helyzetekbe. Ennek fényében nem túl meglepő, hogy ezúttal egy hatalmas földalatti piramist kell felfedeznünk, és a helyükről elcsent szent ereklyéket visszavinni a nekik fenntartott oltárokra, hogy helyreálljon a mágikus egyensúly az építmény belsejében. Persze a mutatvány nem olyan egyszerű, hiszen a piramis óriási, zegzugos termei között könnyű eltévedni, és ha ez nem volna elegendő, csapdák és veszélyes teremtmények leselkednek ránk minden sarkon.

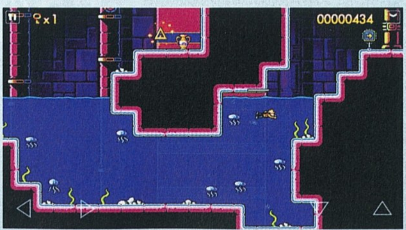
A grafika nem túlságosan szép, de ötletes és részletgazdag, így tökéletesen passzol az egész játékból áradó retróhangulathoz. A piramisban ugrálva, gurulva, úszva kell megtalálnunk a leglehetetlenebb helyekre rejtett ereklyéket, melyek megszerzése nemcsak ügyességünket, de logikai képességünket is próbára teszi különböző fejtörők formájában. A pályatervezés csillagos ötöst érdemel: a játéktér nemcsak változatos, de kellően tágas is, így még akkor sem válik túlságosan repetitívvé a mászkálás, ha minden egyes szakaszt többször kell bejárnunk. Ugyanez mondható el a játékmenetről, ami ugyan semmi forradalmit nem mutat fel, de mindig tartogat valamilyen apróságot, amivel folyamatosan fenntartja az érdeklődést: egyszer pisztolylyal lövünk halomra múmiákat, aztán a víz alatt úszva jutunk el a célig, máskor pedig egy hatalmas skorpió elől menekülünk. A nehézségi szintet remekül belőtték a készítők, a checkpoint-rendszernek és a kézre álló irányításnak hála némi türelemmel pár óra alatt eljuthatunk a játék végére. Persze nagyon más a helyzet, ha mindeközben az összes titkos járatot, pénzérmét, drágakövet meg akarjuk találni, mert akkor a szabadidőnk nagy része bizony rámehet a felfedezésre.

ADATOK
KIADÓ **Donut Games**
FEJLESZTŐ **Donut Games**
MŰFAJ **platformjáték**
ÁR **999 Ft**

GRAFIKA: **72%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

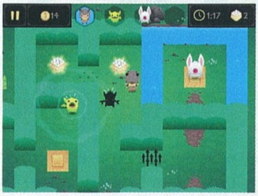
78%

Ha szereted Indiana Jonest, és mond valamit neked a Metroidvania kifejezés, akkor ez a mobiljáték egyértelműen neked készült!

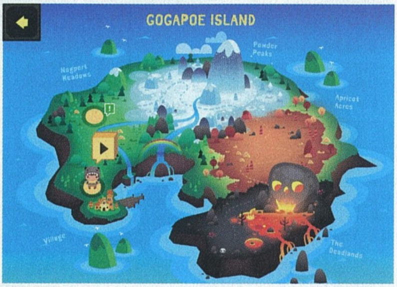


SZÖRNYŰSÉGES SZÜLINAP

MONSTERS ATE MY BIRTHDAY CAKE



[ÍRTA **MIDNITE**] **Évente egy alkalom van mindenki életében, amikor legálisan és jogosan reggelizhet egy nagy szelet tortát, ez pedig saját születésnapja – így ezen a különleges napon tragédia arra ébredni, hogy szörnyek ejtették túszul a reggelinek szánt édességedet.**



Gogapoe szigete hatalmas, és rengeteg olyan hely van rajta, ahol kiválóan el lehet rejteni pár szelet tortát. Persze a tolvajok rajtad tuti nem tudnak kifogni!

Egy magára valamit is adó kalandozó ezt nem hagyhatja annyiban! A távoli, vadregényes Gogapoe szigetén élő kisfiú, Niko izgatottsága hamar elszántságba fordul, mikor saját szülinapján arra ébred, hogy ünnepi tortájából csak egy morzsacsík maradt, ami az erdőbe vezet. Persze, hogy a cukoréhes helyi szörnyek, a booginok kis fekete keze van a dologban! Niko és hűséges tacskója, Bazooka azonnal elindulnak a nyomok mentén, hogy visszaszerezzék a süteményt – ám ez trükkös és messzire vezető feladatnak ígérkezik. A fincsi tortát ugyanis a randa booginok szeletenként szórták szét Gogapoe területén, nehezen megközelíthető helyekre, akadályok mögé rejtve őket.

A különös macisapkát viselő Niko szerencsére nem marad magára, hisz mint hamar kiderül, jólelkű szörnyek is élnek a szigeten, akik csatlakoznak az édesség utáni hajszához. Ráadásul a segítők mind olyan különleges képességekkel rendelkeznek, melyeket felhasználhatunk a szeletek megszerzéséhez: egyes társaink alagutat fúrnak, mások szétrombolják az akadályokat, de olyan barátszörny is akad, aki a booginokat tudja megbénítani fülrepesztő sikolyával. Ezzel a reménykeltő armadával az oldalán Nikónak már csak át kell verekednie magát a rejtelmes helyszíneken, mindenhol felkutatva tortája nyomait. A morzsák pedig végül elvezetnek a boogin királyhoz, aki kitervelte a galád süteményrablást.

TORTABŰNÖZÉS A SZIGETEN

Mindenképp jó jel, ha egy játék a Kickstarteren szedte össze szükséges tőkéjét, hisz ez azt jelenti, hogy már az első terveket is emberek tömegei ítélték támogatásra méltónak. A Monsters esetében pedig a minőségre, ötletességre és kivitelezésre valóban nem lehet panasz: tudtommal nem létezik még egy ennyire aprólékosan kidolgozott, megkapóan cuki látványvilággal és kellően gyerekbarát humorral operáló puzzle, amit kifejezetten a 10 év alattiaknak terveztek volna.

a pályák egyre komplexebb megoldásokat kívánnak, Niko pedig csak arra képes, hogy nehéz tárgyakat toljon rá a Gogapoe erdejében meglepően gyakori súlyérzékelős kapcsolókra. Ahhoz, hogy minden csapdát hatástalanítson és áthidaljon, szörnyhaverjait hívja segítségül – az elérhető karakterek közt a képernyő tetején megjelenő ikonokra kattintva váltogathatunk. A palettát olyan cukiságok színesítik, mint a sárga denevér, Eek, aki kizárólag emotikonokkal tud kommunikálni, Groggnar, aki ledönt bármit, mivel szó szerint fejjel ront a falnak, vagy Claude, a kapafogú küklopsz, aki alagutat ás a puha talajba. Hogy éppen melyik képességet használhatjuk egy adott pályarészen, az eleinte magáért beszél, később pedig már annyira beleszokunk a szörnyfajzatok akciózásába, hogy elég a pálya adottságait felmérnünk, és tudjuk, mit kell tenni. Bár a rejtvények jó részénél az időzítés és az akciók sorrendje is számít, a mesebeli sziget andalító tájaira helyezett feladatok sosem nehezebbek annál, amit egy kisiskolás gyerek önerőből ki tud logikázni. (És itt kell megjegyezni, hogy bár egy csemete tutira értékeli Niko édesszájú hányattatásait, felnőttként nem jelentenek kihívást a puzzle-elemek.)

Lopták már el a tortádat? Nem? Akkor szerencsés vagy! És ezzel a programmal még fel is készülhetsz a legrosszabbra!

A játék 26 ezer dolláros költségvetését egyetlen hónap alatt dobta össze a koncepcióért lelkesedő tömeg, ami nem is csoda, hisz addigra a fejlesztők önerőből már összerakták a játék impozáns alapjait. A minden platformra tökéletesített grafika, az alapos tesztelés, és pár poénos új ötlet beépítése tette fel a koronát a projektre, ami jelenlegi formájában egy valóban csodálatos hangulatú, egyedi kis puzzle-RPG lett.

A TORTA TRAGÉDIÁJA

A Monsters játékmechanikáját a '80-as évekre jellemző, rejtvényekkel és logikai kirakókkal teli kalandjátékok ihlették, míg látványvilága inkább a japán popkultúra és digitális képregények hangulatából merít. A fő feladat mindig a (megdöbbentően sokszeletes) torta bezsákolása, ám

Maga az irányítás hasonlóan intuitív és gyerekbarát: csak egy vonalat kell húznunk az aktív karakter lábától az elérni kívánt pontig, és a lényünk már neki is lát a feladatának. A képességek aktiválása vagy a manipulálható tárgyakkal, megszólítható NPC-kkel való interakció dupla tappolással történik, ebben pedig ki is merülnek az irányítás rejtelmei.

SÜTISZÖRNYEK GYEREKSZÍVVEL

A játékban megbúvó finom humor, a dialógusok vidámsága és a karakterek ügyesen bemutatott, szélsőségesen eltérő személyiségei emelik ki a Monsterst a gyerekjátékok sorából. Letisztult szépsége, 8 bites zenéje felnőttként is élvezhető, valódi kihívást azonban csak a jóval ifjabb korosztály talál benne. Ha nem félsz a digitális cukorbetegségtől és a tolvaj booginok rémítő látványától, esetleg még egy éles eszű kisember is van a családban, valószínűleg érdemes megpróbálkoznod vele.

ADATOK

KIADÓ
Cartoon Network

FEJLESZTŐ
SleepNinja Games

MŰFAJ
puzzle/kaland

ÁR
4,99 euró

ÉRTÉKELÉS

Szinte művészi kivitelezésű app, ráadásul mobilon és PC-n is elérhető. Az ilyen projektek bizonyítják a Kickstarter létjogosultságát.

GRAFIKA: **96%**
HANG: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Látványvilága a japán internetes szubkultúra és a digitális retró keveréke. Rettentő cuki módon szürreális és gyerekbarát.

KONTRA

Nehéz elfogulatlanul megítélni gyengeségeit, mert minden szempontból a kicsiknek szól: hangvételben és a nehézséget illetően is.

86%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

OPEN-SOURCE GALAXIS

[ÍRTA JOHNBART] **A szaksajtó imádta, anyagilag mégis bukás volt, így sosem készült folytatása – legalábbis hivatalosan. Igazi feelgood történet következik, melynek szereplői a FreeSpace 2, annak nagylelkű fejlesztői, és a harci űrszimulátor lelkes kemény magja.**

A 2000-es évek elején űrszezmétté konvertált űrszimulátor műfaj lassan, de biztosan újult erőre kap: készül az új Elite, Chris Roberts Kickstarter-rekorder Star Citizenje pedig minden jel szerint a PC-s űroperák non plus ultrája lesz (ha egyszer elkészül), a hányattatott műfaj műértőinek tehát nincs oka panaszra. A hátralévő napok lázas számolgatása mellett viszont van egy másik módszer is, amivel kibekkelhetjük a nehézsúlyú szimulációk érkezéséig hátralévő időt: egy közösségi, nyílt forráskódú űrszimulátor-kezdeményezés, amihez az alapot a zsáner legjobb (immár 15 éves!) csataszimulátora, illetve annak elhivatott és tevékeny közössége adja. Ez pedig nem más, mint a Volition remekbe szabott FreeSpace 2-jének rajongói továbbfejlesztése, a FreeSpace 2 Open.

A NAGY HÁBORÚ UTÁN

Hadd kezdjem az áttekintést egy rövid történelemleckével, hogy mindenki számára világos legyen, miről is van szó! Adott a (napjainkban inkább a felettébb elborult Saints Row játékokról ismert) Volition kitűnő harci űrszimulátora, az 1998-as Conflict: FreeSpace – The Great War, valamint annak 1999-es folytatása, az elődjére mindenben rákontrázó FreeSpace 2, melynek sorsa nem is alakulhatott volna tragikusabban. Bár a szaksajtó megjelenésekor imádta a játékot, anyagilag mégis totális bukásnak bizonyult: az amerikai piacon csak cirka 30-40 ezer példány fogyott belőle. A pletykák szerint az akkori összeladások épp csak visszahozták a fejlesztési költségeket, a Volitiont később felvásárló (és azóta ugye becsődölt) THQ-nak így nem nagyon fűlt a foga a sorozat folytatásához. A csapat tehát új címek hegesztésébe kezdett, a FreeSpace 2 grafikusmotorja így teljesen feleslegessé vált számukra: épp ezért a brigád 2002-ben úgy döntött, hogy a modderek munkáját segítve nem kereskedelmi célú felhasználásra közzéteszik a játék forráskódját.

Öreg motor, nem vén motor. A FreeSpace 2-vel mind a mai napig csodákat tesznek a rajongók!

A rajongók pedig kaptak is az alkalmon, méghozzá nem is akárhogy: 2004-re egy lelkes önkéntesekből álló fejlesztőbrigádot állítottak fel azzal a céllal, hogy egyrészt továbbfejlesszék a motort, másrészt pedig hogy a káosz elkerülése végett a motorra fejlesztett modok és önállóan futtatható teljes átiratok mindegyike ugyanazon, folyamatosan továbbfejlesztett technológiát használja. A kezdeményezés a Freespace 2 Source Code Project nevet kapta – a közösség elhivatottságáról és profizmusáról pedig mindent elárul, hogy még napjainkban is él (jelenleg közel húszan dolgoznak az FS2Open néven futó felturbózott engine fejlesztésén), 2004 óta pedig tucatnyi minőségi mod és önállóan futtatható játék alapjául szolgált.

TECHNIKAI FEJLŐDÉS

Ami az alapjáték pilótái számára a kissé technikás telepítés után (erről többet a kapcsolódó dobozban) először szembetűnhet, az természetesen a grafikai ráncfelvarrás – a 15 éves alapok dacára ugyanis az FS2Open hajtotta Freespace 2 gyönyörűen fest. DirectX 8, Pixel Shader 3.0, javított OpenGL-támogatás, glow és shine mapping, továbbfejlesztett köd- és füsteffektek, OGG formátumú videók lejátszása, audiofronton pedig OpenAL-támogatás jellemzi az új motort. Kitolták az alapváltozat korlátozásait is: a modderek és küldetésszerkesztők

ŰRKALANDOK

Mint a cikkben említettem, az FS2Open motorra számtalan minőségi mod és önállóan futtatható játék készült. Ezek közül sorolok fel pár remek darabot – a teljes lista a Hard-Light közösségi weboldal tetején, a Hosted Projects menüben érhető el (http://bit.ly/1uFUN1k).

1. MODOK:

A modok futtatásához egy jogtiszta FreeSpace 2-re, a legfrissebb FS2Open motorra, és a modok weboldalán jelzett MediaVP fájlokra van szükség (normál esetben ezek mindegyike lehúzható az automatikus telepítővel – az installálás menetéről lásd a másik dobozt).

PROCYON INSURGENCY (http://bit.ly/1kuQxOq):

Alternatív FreeSpace 2 folytatás egy véres polgárháborúval, egy rakás új hajóval, és emberi főszereplő helyett vasudan főhőssel.

BLUE PLANET (http://bit.ly/1plmfyO):

Szintén alternatív FreeSpace 2 folytatás, alternatív idősíkokkal, jól megírt karakterekkel, erős sztoriszállal és remek színészi játékkal fűszerezve.

THE FREESPACE PORT (http://bit.ly/1ozQPUC):

A legendás Conflict: FreeSpace FS2Open motorra portolt változata, az alap hadjárat mellett a hivatalos Silent Threat kiegészítő feltuningolt változatát is tartalmazza. Minden FreeSpace-rajongónak kötelező!

2. TELJES ÁTIRATOK:

FS2Open motorra épülő, önállóan futtatható ingyenes indie játékok.

WING COMMANDER SAGA (http://bit.ly/XU4gEC):

Chris Roberts legendás játéksorozatának FS2Open motorra átültetett változata. Nyers, háborús hangulat, valós karakterábrázolás, remek történet – igazi Wing Commander hangulat!

THE BABYLON PROJECT (http://bit.ly/1rffw6S):

„A Babylon-terv volt az utolsó reményünk a békére", és az egyik első FS2Open motorra fejlesztett teljes átirat is. A játék alapverziója két rövid hadjárattal mutatja be a newtoni fizikán alapuló űrharcot, de az évek során több közösségi kampány is készült hozzá.

DIASPORA: SHATTERED ARMISTICE (http://bit.ly/1sLntUm):

Az új Battlestar Galacticán alapuló csataszimulátor a 3D-ben modellezett pilótafülkéjével, fél-newtoni fizikájával és irányításával, a sorozatot idéző űrharcaival, és gyönyörű grafikájával talán a legjobb FS2Open játék. A programnak magyar fejlesztője is van, a remekül festő hajómodellek egy jó részét ugyanis Tóth „Meleardil" Gábornak köszönhetjük.

Térkapuk, csatahajók és az űr végtelenje, megannyi planétával – az űrszimulátorosok álma!

az alapjátékban lévőknél egyszerre több és nagyobb méretű űrhajóval dolgozhatnak, az erőmű nagyobb poligonszámú modelleket és magasabb felbontású textúrákat is támogat, a multiplayer és a voicechat pedig annak ellenére is elérhető, hogy a 2002-ben kiadott forráskód e komponenseket nem tartalmazta.

Bár a modderek számára már a fenti újítások is nagyban megkönnyítik a minőségi tartalom hegesztését, a játékosok számára az FS2Open-t, illetve a rá épült modokat/átiratokat végső soron mégis a MediaVP néven futó grafikai csomagok tették igazán vonzóvá, melyek magas poligonszámú modelleket, nagy felbontású textúrákat, profi digitális művészek jegyezte háttereket és effekteket, továbbá egy rakás egyéb minőségi díszítőelemet adnak a motorhoz. Az FS2Open-re fejlesztett modok majd mindegyike igényli ezeket, méghozzá okkal, a pakkok ugyanis elképesztő ráncfelvarrást végeznek a motoron – mellettük látszik igazán, hogy a matuzsálemi alapok ellenére mennyi kakaót is kevert 15 éve a Volition a FreeSpace 2-be.

A cirka 2002 óta tartó fejlesztés persze nem hagyta érintetlenül a gépigényt: az 1999-es követelményeket elfelejthetjük, a felturbózott motor ugyanis nyilván éhesebb, mint az eredeti build, bár 2014-es mércével nézve azért nem vészesek az elvárások. A minimum követelmény Athlon XP vagy Pentium 4-es procikról, Geforce 5-ös vagy Radeon 9000-es szériájú VGA-król, illetve 2 giga RAM-ról regél, a MediaVP csomagok használata esetén viszont javasolt a kétmagos procik és az előbb említetteknél valamelyest izmosabb grafikuskártyák igénybevétele. Aggódni mindenesetre nem kell, a tapasztalatok szerint a 4-5 éves gamer-PC-k kitűnően elboldogulnak a motorral, szóval előbb fog megfőni a procink a nyári hőségtől, mint az FS2Open lézersugaraktól izzó világűrjétől.

A háttértár persze más kérdés: bár az új erőforráson futó FreeSpace 2 önmagában nem foglal el három gigánál több helyet a merevlemezünkön, a telepíthető modok és MediaVP fájlok jelentősen megdobhatják ezt a méretet – az én FreeSpace 2 mappám például az összes MediaVP és 4-5 minőségi mod mellett nagyjából 20 giga környékén mozog, némi légüres tér tehát a világűr mellett a háttértárolónk partícióin is elkél.

Bőséges kínálat

A takarítás viszont maximálisan megéri a belefeccölt időt, a játék közössége ugyanis mostanra több száz órára rúgó tartalmat készített a motorhoz. Bár ezek minősége változó, izgalmas űrháborút találni annyira nem nehéz: az FS2Open legnagyobb közösségi oldalán (hard-light.net) jellemzően a legjobb darabokat emelik ki, de cikkünk kapcsolódó dobozában mi is listázunk pár minőségi projektet.

Ami ezeket illeti, a közösségi űrháborúk jellemzően két csoportba sorolhatók: FreeSpace 2 modokkal, illetve teljes átiratokkal karcolhatjuk a csillagokat. Bár előbbiek telepítése kissé macerás lehet (mivel futtatásukhoz egy jogtiszta FreeSpace 2-re, a friss FS2Open motorra, valamint a mod készítői által megadott MediaVP fájlokra van szükség) maximálisan megérik a fáradozást, az alternatív FreeSpace 2 folytatások mellett ugyanis számtalan egyedi (új sztorit és űrhajókat tartalmazó) kreálmány is ezt a kategóriát erősíti. A közösség és a projekt krémjét viszont minden bizonnyal a saját telepítővel érkező és önállóan futtatható, ingyenes indie FS2Open játékok jelentik, amelyek a FreeSpace 2-től gyökeresen eltérő környezet és tartalom mellett mutatják meg a továbbfejlesztett erőmű erejét.

Felszállási engedély

A FreeSpace 2 utóélete tehát a Volition nyitottságának és a rajongók elhivatottságának köszönhetően a lehető legjobban alakult: motorja a lehető legszebben öregedett, közössége pedig rengeteg extra játszható tartalmat hozott össze hozzá az elmúlt években. Bár az FS2Open-t használó modok telepítése kissé körülményes lehet, higgyétek el, megéri a fáradozást – a FreeSpace 2 ugyanis 15 év után is az egyik legjobb űrszimulátor!

Előkészületek

Az FS2Open-alapú indie játékok telepítése egyszerű (csak le kell töltenünk és futtatnunk a telepítőjüket), a FreeSpace 2-n és az új motoron alapuló modok beüzemelése azonban némileg bonyolultabb folyamat. Lentebb ezek telepítésének menetét foglaljuk össze röviden.

1. Az FS2Open, és az arra írt modok futtatásához mindenképp szükséges egy jogtiszta FreeSpace 2 példány, szerezd hát be a játékot, ha kell!

FIGYELEM: Bár a játék Steamen is kapható, a fejlesztőkkel együtt mi is a GoG.com-ról (**http://bit.ly/1juaSCt**) letölthető példányt ajánljuk, egyrészt mert olcsóbb, másrészt pedig mert az FS2Open installere képes közvetlenül a GoG-os telepítőfájl beolvasásával felrakni az alapjátékot!

2. Töltsd le az FS2Open automatikus telepítőjét innen: **http://bit.ly/1nZXxOF**. A futtatásához legalább 1.5-ös Java szükséges!

3. Indítsd el a telepítőt! Ha a FreeSpace 2 már installálva van, célmappának add meg a játék könyvtárát, ha még nincs, de megvan a GoG.com-os telepítőfájl, adj meg egy tetszőleges helyet, válaszd ki az opciók közül az „I want to install FreeSpace 2 using the GoG setup package" opciót, majd tallózd be a GoG-os fájlt! Az FS2Open telepítője így mind az FS2Open motort, mind az alapjátékot felrakja.

FIGYELEM: Windows 7 és 8 alatt a telepítőnek problémái lehetnek a rendszerpartíció „Program Files" mappájába való telepítéssel, így inkább installáld máshova a játékot! Fontos továbbá, hogy a telepítő nem kezeli a szóközöket, a játék könyvtárának neve így mindenképp egyetlen szó legyen (pl. FreeSpace2).

4. Válaszd ki a számodra megfelelő telepítési módot! Az elérhető opciók a következők:

A./ BASIC: Csak az FS2Open és a legfrissebb MediaVP fájlok települnek (így csak az alap FreeSpace 2-t tuningolja fel az installer).

B./ COMPLETE: A fentiek mellett az összes mod is telepítésre kerül.

C./ CUSTOM: Saját magad választhatod ki a telepítendő komponenseket. Miután ez az opció nem mindig jelzi egyértelműen az egymástól függő elemeket, használata csak tapasztaltabb játékosoknak ajánlott.

JÓ TUDNI: A telepítő többször is lefuttatható, érdemes hát először Basic beállítással feltenni a legfontosabb elemeket, majd utána Custom beállítással kiválasztani az installálni kívánt modokat (illetve azon MediaVP-ket, amiket az adott modok használnak).

5. A fenti opciók valamelyikének kiválasztása után megjelenik a telepíthető komponensek listája. Ha az előző lépésben a Basic vagy Complete opciót választottad, kattints az Install gombra, Custom beállítás esetén ezt megelőzően először jelöld ki a telepíteni kívánt elemeket és modokat.

6. Az Install gombra kattintva elkezdődik a telepítés, ami a kiválasztott elemek és a netkapcsolat sebességének függvényében eltarthat egy jó ideig. Normál esetben több teendőd nincs: amint minden kiválasztott elemet letöltött a telepítő, a játékot a célkönyvtárban lévő Launcher.exe-vel elindíthatod.

FIGYELEM: Amennyiben egy vagy több kiválasztott elem letöltése hibára fut, akkor az adott elemek épp nem érhetők el. Ebben az esetben az automatikus telepítés helyett manuális szükséges, melynek lépései (és az összes szükséges link) itt találhatók: **http://bit.ly/1kuScUm**

MÉG TART A HÁBORÚ

PLANETSIDE 2

[ÍRTA CHRIS] **Egy MMO-játékot értékelni nem egyszerű feladat, hiszen egy folyamatosan változó, fejlődő termékről van szó. Az esetek jelentős részében a megjelenés egyáltalán nem jelenti azt, hogy a program elérte végleges formáját, és így volt ez a PlanetSide 2 esetében is. De vajon mennyire helytálló az első értékelésünk, ha most tesszük górcső alá a játékot?**

Be kell vallanom, hogy a 2012 novemberében megjelent PlanetSide 2 nem igazán hozott lázba. JohnBart volt az, aki tesztelte a játékot, és akármennyire is érzem magam FPS-rajongónak, a végeredmény nem tudott levenni a lábamról. Pedig az előzetes anyagok láttán meg voltam győződve róla, hogy az év játékát fogom üdvözölni benne, de annyira hétköznapi, koncepciótlan és kusza lett az egész, hogy hiába igyekeztem megszeretni a programot, pár óra lövöldözést követően feladtam a vele való küszködést. Aztán időnként újra feltelepítettem, abban bízva, hátha jobb lesz. Hátha egyszer nem fogom halálra unni magam két újjászületés között, miközben keresem a helyet, ahol épp történik valami. De egyszer sem sikerült beszippantania. Valami nagyon hiányzott belőle.

ADATOK

KIADÓ **SOE**

FEJLESZTŐ **SOE**

MEGJELENÉS ÉVE **2012**

MŰFAJ **MMOFPS**

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

EGY BOLYGÓNYI MÉSZÁRSZÉK

Talán az alapkoncepció az, ami miatt eleve esélytelenül indul harcba a játékosok kegyeiért a Sony Online terméke. A PlanetSide-ról viszont tudni kell, hogy az első rész lényegében forradalmi alkotásnak számított. Megjelenésekor 2003-at írtunk, a World of Warcraft még sehol sem volt, a Sony pedig uralta a piacot az EverQuest és a Star Wars: Galaxies című MMO-játékokkal. Ekkor döntöttek úgy a kiadónál, hogy tesznek egy próbát a PlanetSide-dal, ami gyakorlatilag az első online-orientált, rengeteg játékost megmozgató, belső nézetes lövöldözős játék volt, azaz MMOFPS. Ez a program nemcsak akkoriban volt példátlannak nevezhető, de talán még ma is, hiszen nem igazán találunk hozzá fogható alkotást a piacon.

A PlanetSide-ot az tette különlegessé, hogy egyidejűleg akár 2000 játékos is harcolhatott a hatalmas, több kontinensre tagolt planétán, különféle járműveket (tankokat, repülőgépeket) vezetve, egyedi kasztok bőrébe bújva lőve halomra egymást. Tíz év kellett ahhoz, hogy elkészüljön a játék folytatása, ami igyekezett hű maradni az eredeti elképzeléshez. Valószínűleg pont ez okozhatta a program vesztét, és válhatott a folyamatosan csökkenő játékosbázis első számú okává. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, hogy mit kapunk a pénzünkért – akarom mondani a letöltési időnkért, hiszen ingyenes szoftverről beszélünk.

MMOFPSRPG

A PlanetSide 2 tehát egy belső nézetű lövöldözős játék, és mint ilyen, sok újat már nem tud mutatni 2014-ben. Vannak benne járművek, különféle kasztok (engineer, combat medic, sniper stb.), valamint egy lassú fejlődési rendszer, amit megtámogat(hat) a program mögé bújtatott mikrotranzakciós csoda, melynek köszönhetően a fizetős vendégeknek nem kell kivárniuk azt az időt, amíg megszereznek egy új mordályt vagy fegyverkiegészítést. Tessék? Azt hittétek, hogy a PlanetSide 2 ingyenes játék? Ingyenesen játszható, de tipikus példája a pay-to-win programoknak, ahol az előfizetők és a vásárlók bizony jobb cuccokhoz juthatnak.

Bár a kasztok közt eredetiséggel csak nyomokban találkozhatunk, ezek mégis komoly mértékben színesítik a játékmenetet. Az engineer (mérnök) járműveket javít és lövegtornyokat épít, a medic (szanitéc) játékosokat gyógyít és éleszt fel, a heavy assault (nehézfegyveres) pedig a tankelhárításért felel. Mindenkinek megvan a saját szerepköre a háborúban, mindenki olyan stílusban küzd és fejlődik, ahogy épp neki tetszik. Magára a játékmenetre viszont egyáltalán nem jellemző már a fent említett sokszínűség. Adott négy kontinens, ami több ezer négyzetkilométernyi bejárható területet takar. Ezeken harcol egymással a három szemben álló frakció, és mi dönthetjük el, hogy melyikhez csatlakozunk a szerverválasztást követően. A felek folyamatos háborúban állnak egymással, ami annyit tesz, hogy nincs valódi végcélja annak, amit csinálunk. Bár a háború és a frontvonal folyamatos mozgásban van, tehát területeket foglalhatunk el az ellenfeleinktől, valamint ők is ostrom alá vehetik

Ha galád módon hátba lövitek a mit sem sejtő társaitokat, azért most már komoly bünti jár!

84%

Ha kíváncsi vagy, hogy JohnBart mit szólt a PlanetSide 2-höz a megjelenéskor, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/planetside2

● A harc elég intenzív, csak néha eltart egy darabig, mire találsz egyet, amiben részt vehetsz...

valahol valamelyik állásunkat, amit meg kell védenünk, de ha arra várunk, hogy egyszer csak véget ér majd a meccs, és kezdődik a következő kör, akkor bizony sokáig fogunk a gép előtt ülni. És ez a PlanetSide 2 legnagyobb gyengesége. Nincs valódi cél, nincs valódi eredménye annak, amit csinálunk. Ideig-óráig ugyan szórakoztató a végtelen háború, de miután elfoglaltuk vagy megvédtük a huszonkettedik ugyanolyan bázist, elkezdünk nagyokat ásítozni, és egyre kevésbe érezzük azt, hogy újra be kellene töltenünk a programot.

A VILÁG ELNÖKE

A PlanetSide 2 fele olyan klassz sem lett volna, ha nem egy bizonyos John Smedley bábáskodik felette. A most 45 éves játékfejlesztő maga is hatalmas gamer, és bár papír-ceruza szerepjátékokkal kezdte az ipart, idővel a játékvilág egyik legprominensebb pozíciójáig vitte: övé a Sony Online Entertainment elnöki széke, egyszersmind a japán óriáscég MMO-játékai feletti totális kontroll. Smedley azonban nem hétköznapi pénzember, hanem aktív játékos, akinek saját bevallása szerint az EVE Online a kedvenc időtöltése – bizony, véletlenül sem egy sonys cím. John a SOE hivatalos fórumán is aktív, Twitteren és Facebookon is rendszeresen oszt meg őszinte, hiteles reakciókat, és utálja a pay-to-win modellel operáló játékokat (ez mondjuk a PlanetSide 2-n nem látszik). Mindezen felül még játéktervezőnek sem utolsó: keze nyomát nemcsak a PlanetSide 2, de a legendás ős-MMORPG EverQuest is magán viseli.

MÁSFÉL ÉVVEL KÉSŐBB

Legalábbis ez volt jellemző a játékra 2012 végén és 2013 elején, amikor megtette első lépéseit. Azóta jó pár vödörnyi hideg vizet magukra borítottak az emberek, a Sony Online pedig tanulva hibáiból és a játékot ért kritikákból, igyekezett még többet kihozni a PlanetSide 2-ből. Sajnos nem sok sikerrel. Augusztusban például megérkezett az úgynevezett Grief rendszer, modelleken, valamint kiirtottak jó néhány olyan bugot is, melyek a kezdeti időkben jócskán megkeserítették a játékosok életét. Tesztünkben mi is sokat panaszkodtunk a talajon áteső katonákra és beragadó járművekre, viszont nagyon úgy tűnik, hogy mostanra ezek a hibák teljesen megszűntek. Idén tavasszal érkezett egy másik gigászi méretű patch, ami egy teljesen új kontinenst hozott a játékba, és

Chrisnek ugyan nem jött be a PlanetSide 2, de mivel ingyen van, ti ennek ellenére is nyugodtan tehettek vele egy próbát.

ami a baráti tüzet igyekezett megfelelő mértékben büntetni. A baráti tűz rettentő idegesítő dolog volt a játékban, hiszen sokan – nem szándékosan ugyan, de – folyamatosan hátba lőtték társaikat, mivel azt sem tudták, hogy mit is kell csinálni. Ennek viszont már vége, egész egyszerűen letilt a fegyver, ha túl sok golyót nyomunk a bajtársaink hátába. E büntetési rendszernek ráadásul több szintje van, és ha nagyon agresszívan (vélhetőleg tehát szándékosan) irtjuk társainkat, akkor akár napokra is letilthatnak minket.

Ugyanebben a hónapban a fejlesztők rengeteget javítottak a játékban található járművek mozgásán és az ütközési

szinte minden hónapban hasonlóan hatalmas változásokat eszközöltek a készítők más területeken is. A 6-os frissítésben például bemutatkoztak a ribbonok, azaz a fegyverekkel elérhető kitüntetések, melyek bizonyos teljesítményekért szerezhetünk meg (gyógyíts sokat, javíts sokat, ölj sokat, és így kapsz különféle színű plecsniket a fegyverekre és eszközökre). A 8. javításban a járműveket szabták teljesen újra, a 13-asban pedig még több interaktív oktatóvideó került a programba, ezzel segítve az enyhén szólva is kusza rendszer megértését. Igazából felsorolni is nehéz lenne azokat az elemeket, amelyeket a megjelenés óta megváltoztattak vagy teljes egészében lecseréltek a fejlesztők – a lényeg, hogy ezeknek köszönhetően tényleg sokkal jobb lett a játék. Nemrégiben például lezárhatóvá váltak azok a zónák, melyeket teljes egészében uralma alá hajtott valamelyik frakció.

DE

Ez mind szép és jó. Viszont ilyenkor jön az a fránya „de" szócska, amit ezúttal is kénytelenek vagyunk idleszúrni a cikkünk végére. Szóval: bár kétségtelen, hogy a PlanetSide 2 sokat fejlődött és javult a megjelenés óta, de még így sem egy igazán jó játék. Bár tény, hogy sokkal átláthatóbb, barátságosabb és stabilabb, mint annak idején volt, ám az alapkoncepció és a számomra kissé idejétmúlt látvány mit sem változott az elmúlt másfél év során. A PlanetSide 2 még mindig ugyanaz a repetitív lövöldözős cucc, mint amit 2012-ben megismerhettünk. Még mindig ugyanolyan nehezen veszem rá magam, hogy újra betöltsem a programot, miután kilövöldöztem magam benne, s bár sok területen történt előrelépés, úgy érzem, hogy mindez 2014-ben kevés az üdvösséghez. Mert valljuk be, nem kell hatalmas játéktér ahhoz, hogy jól érezzük magunkat egy online lövöldözős játékban, mert úgyis mindig csak egy kis szeletét látjuk a világnak. Hiába a nagy számok, nem attól lesz jó egy FPS, hogy egyszerre több százan játszhatnak benne, hanem a tartalomtól. Hogy milyenek a fegyverek, milyenek a járművek, vagy milyen mértékben jutalmaz a játék. Ezek a dolgok pedig még most sem alkotnak kerek egészet a PlanetSide 2-ben. Talán csak azért, mert magamban elkerülhetetlenül a Battlefield 4-hez hasonlítgattam a játékot, de akármennyire is igyekeztem, nem tudtam megszeretni ezt a programot. Ki tudja, talán velem van a baj. ●

ÉRTÉKELÉS

Több mint egy tucatnyi hatalmas patch után végre olyan lett a játék, mint amilyennek a megjelenéskor kellett volna lennie – de ettől még korántsem az a program, amit bármikor szívesen elővesz az ember.

PRO

Kifejezetten jobb lett a játék a sok hasznos fejlesztéstől és változtatástól az elmúlt másfél év során. Jóval átláthatóbb és kevesebb a hiba.

KONTRA

Még mindig ugyanaz a repetitív lövöldözés, még mindig ugyanaz a szaggatás, ha több játékos vesz körül – egész egyszerűen túl átlagos ahhoz, hogy megszeressem.

78%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/planetside2

DOTALAPOK

HETEDIK RÉSZ: HELYZETFELISMERÉS ÉS HELYEZKEDÉS

[ÍRTA CHRIS] **Az elmúlt hónapok alatt DotA 2 rovatunkból megtanulhattatok last hitelni, tárgyakat vásárolni, hőst választani és kommunikálni. Most pedig eláruljuk, mitől lesztek igazán jó játékosok. Helyzetfelismerő készség és jó helyezkedés – e két dologról fogunk most elmélkedni.**

Kétségtelen, hogy a DotA 2 egy nehéz játék. Ahogy a rovat első részében említettem, a program szabályait könnyű elsajátítani, de ahhoz, hogy mesterévé váljunk, rengeteg gyakorlásra van szükség. A tanulási folyamat nagyban hasonlít arra, mint amikor B-kategóriás jogosítványért küzdünk. Eleinte örülünk annak, hogy képesek vagyunk nyomkodni a pedálokat anélkül, hogy lefulladnánk. Gáz, fék, kuplung, sebességváltó – bonyolult dolgok ezek. Aztán idővel mindez már olyan ösztönösen működik, hogy nem is gondolunk arra, hogy a lábaink és kezeink mit csinálnak, így az agyunknak jut kapacitása olyan dolgokra is odafigyelni, mint a közlekedési táblák, az úttest szélén álló gyalogosok, vagy a közlekedésben résztvevő többi sofőr. Sőt, még a tükörbe is bele-bele tudunk nézni pár másodpercenként. Bár kicsit furcsának hangozhat, de a belerázódás szinte ugyanígy működik a Dotában is.

Eleinte itt is csak arra tudunk figyelni, hogy kezünket a megfelelő billentyűkön tartsuk, és hogy időben last hiteljünk. Nem látjuk át, hogy mi történik pár méterre tőlünk, vagy épp hol vagyunk a pályán, hát még azt, hogy mi zajlik a térkép túloldalán. Örülünk, hogy élünk. Idővel azonban a mozdulatok itt is reflexszerűvé válnak, megtanulunk last hitelni, visszavonulni, támadni, és ami a legfontosabb: figyelni a másikra, szemmel tartani a térképet, s így szépen lassan javul a helyzetfelismerő készségünk. És minél jobb ez a készség, annál jobb játékos válik belőlünk. Gyakorlatilag ez az, ami megkülönbözteti a közepes játékosokat a rosszaktól.

A jó játékos időben észreveszi, ha társainak segítségre van szüksége egy másik sávon, és azonnal odasiet, hogy megvédje a tornyot, de képes felmérni azt is, hogy mikor kell otthagynia egy csatát, mikor kell támadnia, vagy mikor kell kitartania a végsőkig. Egy tapasztalt játékos tudja, hogy mit jelent számára az, hogy nem látszódik az ellenfél a térképen. Sejti, hogy mi történhet akkor, ha az ellenfél egy pullolást hajt végre, és ezzel megpróbálják közelebb csalogatni őt az erdőbe. Tudja, hogy ő maga mikor látszódik az ellenfél számára, felméri a mozgásokat, remekül helyezkedik, és soha nem rohan fejjel a falnak. Jómagam már túl vagyok az ezredik mérkőzésemen, több mint 800 órányi játék után pedig úgy vélem, hogy a jó helyzetfelismerő készség és helyezkedés bizony a legfontosabb dolog ebben a játékban. Mert lehetünk akármilyen jó last hitelők, játszhatunk akármilyen tápos hőssel, ha nem jól mérjük fel az erőviszonyokat, ha nem látjuk át az egész mérkőzést, ha nem tudjuk, mikor milyen veszély leselkedik ránk, akkor bizony sohasem leszünk jobbak egy közepes játékosnál. Ezt megtanulhatjuk saját bőrünkön, de okosodhatunk azáltal is, hogy megfogadunk pár jó tanácsot ezzel kapcsolatban. Lássuk ezeket!

Undying is dühös, mert csapata épp most rohant bele egy hatalmas pofonba, hiszen nem voltak wardok a pályán.

HELYEZKEDÉSBŐL ÉS FIGYELMETLENSÉGBŐL SZÁRMAZÓ HIBÁK

Először is, a játékban töltött óráim alatt azt tapasztaltam, hogy a leggyakrabban azért halnak meg játékosok, mert rosszul helyezkednek egyes szituációkban. Kezdő játékosok gyakran olyan helyekre merészkednek, ahol semmi keresnivalójuk, mert nem látják át a közelben leselkedő veszélyt. Nem tudják például, hogy a folyóban nem közlekedünk keresztben, mert fentről láthatnak minket, illetve nem rohanunk előre leverni egy ellenséges játékost csak azért, mert megláttuk őt az erdőben, hiszen az is lehet, hogy az egész egy csapda, és mellette áll egy láthatatlan hős. Nem egy mérkőzést buktam el úgy, hogy egy játékosunk kiment az erdőbe farmolni, mert úgy érezte, hogy ott biztonságban van, miközben a bázisunkon kellett volna védekeznie. Ennek eredménye az lett, hogy leölték őt, majd emberhátrányból kellett megpróbálnunk védekezni, ami persze nem sikerült, s emiatt elvesztettük a mérkőzést. Nem tudhatta, de az erdő be volt wardolva.

Azt is fontos tudnunk, hogy egy csapatösszeállítással mire vagyunk képesek, ezáltal csakis olyan harcokat kezdeményezzünk, melyek nincsenek eleve kudarcra ítélve. Nagy hiba lehet, ha teszem azt, kiválasztunk 5 hőst, akik igazából csak a játék elején és közepén erősek, de ahelyett, hogy tolnánk a sávokat az elejétől kezdve, inkább ráfekszünk a farmolásra, s közben nem fogjuk fel, hogy az idő az ellenfélnek dolgozik: a hőseik megerősödnek és megszerzik azokat a tárgyakat, amelyektől szinte legyőzhetetlenné válnak.

Ám a sávokon való farmolás közben is helyezkedhetünk rosszul. Gyakori hiba, mikor nem mérjük fel, hogy mekkora távolságból és milyen intenzitással zaklathatjuk az ellenfél játékosait. Ezért aztán magunkra húzunk egy rakás creepet, akik szépen lassan ugyan, de elkezdik ledörzsölni rólunk az életerőt, vagy besétálunk a torony lőtávolságába. Valószínűleg olyat ti is láttatok már, hogy valaki dühből játszik, és semmivel sem törődve berohan egy torony alá leverni egy másik hőst, hogy elégtételt vegyen rajta egy korábbi sérelemért. Ez rettentő gyerekes és felelőtlen viselkedés, nem egy ilyen esetet láttam már, aminek a vége az lett, hogy a támadó belehalt a próbálkozásba, majd az ellenfél a védelem hiányában egy ellentámadással betolta a sávon lévő tornyot. Soha nem szabad, hogy az indulataink vezéreljenek minket! De a túlzott agresszivitás mellett ugyanúgy hiba a túlzott óvatosság is: az se jó, ha mindig visszavonulót fújunk akkor, ha elkezdenek záporozni a nyílvesszők a közelünkben. Társainknak igenis szükségük van ránk, még akkor is, ha csak két lövést tudunk megereszteni, mert jelenlétünk akár elrettentő is lehet a másik csapat számára. Ha folyton csak a hátunkat látják, és mindig kivonjuk magunkat a csatákból, akkor felbátorodnak és folytatják a rohamot. Tegyük oda magunkat ott, ahol kell, és ne féljünk attól, ha lemegy az életerőnk a felére! Megeshet, hogy két hős is képes megállítani egy 3-4 fős támadást,

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

JAVASOLT OBSERVER WARD HELYEK
Ezekre a helyekre érdemes wardot tenni, ha szeretnétek jobb rálátást az egyes területekre.

JAVASOLT SENTRY WARD HELYEK
Az ellen-wardoláshoz ide pakoljátok a láthatatlan egységeket észlelő sentry wardokat.

amihez néha elég csak annyi, hogy nem futamodnak meg az első varázslatok ellövése után.

A legbosszantóbb helyezkedési hibának azt tartom, ha valaki későn érkezik egy csatába. Sajnos túl gyakran láttam már olyat, hogy játékostársaim pár másodperc késéssel estek be egy torony védelméhez, és így egyenként kínálták fel magukat az ellenfél számára. Tipikus jelenet, hogy az ellenfél túlerőben támad, mi pedig ketten védekezünk a tornyunk alatt. Jelzünk a társainknak, hogy elkélne a segítség, akik jobb esetben elindulnak felénk, de ahelyett, hogy odateleportálnának, futva érkeznek (kelet felől, pirkadatkor). Ilyenkor szerencsétlen esetben leverik a két védőt (akiknek persze nem kellett volna ott maradni, ha nincs ott az egész csapat), majd szépen lassan befutnak a többiek, és végül őket is ledarálja az ellen azért, mert mindig létszámfölényben küzd meg velünk. Egyenként sétálunk a darálóba, elveszítve ezzel fontos csatákat vagy akár az egész mérkőzést. Ilyenkor inkább hagyjuk a tornyot veszni, mintsem hogy minket is lepofozzanak!

A JÓ HELYEZKEDÉS

Ahhoz, hogy jobb játékosok legyünk, fel kell tudnunk mérni, hogy mikor és hol van ránk szükség. Gyakran előfordul, hogy bármennyire is szeretnénk, nem tudunk segíteni egy megtámadott társunkon, mert az ellenfél helyzeti előnyből támad és/vagy túlerőben van. Ilyenkor jobb, ha hagyjuk meghalni őt, mintsem mindketten odavesszünk azért, mert megpróbáljuk megmenteni. De fel kell tudnunk mérni azt is, hogy mikor vagyunk képesek meglepetésszerű támadást intézni valaki ellen, hogy a helyzetet kihasználva elpusztítsuk őt. A jó ganker mindig felméri, hogy honnan és mikor támadhat, és nemcsak megfelelően időzíti képességeit, hanem jókor és jó helyen használja azokat.

Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy mi a legnehezebb a DotA 2-ben, akkor azt válaszolom neki, hogy a megfelelő helyzetfelismerés. Tudni azt, hogy mikor kell teljes visszavonulót fújni, vagy mikor kell ellentámadásba lendülni, nagyon nehéz. Bár gyakran félelmetes lehet, hogy csak egy kevés életerőnk van, és legszívesebben hazáig futnánk, de könnyen lehet, hogy jobban járunk, ha visszafordulunk és ellövünk egy-két spellt azért, hogy megállítsuk az ellenfelet, vagy segítsünk társainknak. Nem egy visszajátszást néztem már végig, s jó pár olyan jelenetet láttam, amikor valaki 15-20 százalék életerővel ölt meg 2-3 játékost egyszerre. Jó helyezkedéssel, kiszámíthatatlansággal, okos mozgással sokszor többre vagyunk képesek, mint azt elsőre gondolnánk. A jó helyzetfelismerést pedig csak rengeteg játékkal és sok-sok videó és újrajátszás megtekintésével fogjuk tudni tökélyre fejleszteni.

A WARDOLÁS

A wardolás (amikor 7 percen keresztül felderítést végzünk a csapatunk számára) egy nagyon fontos eleme a játéknak, ugyanis a wardok lehelyezésével bepillantást nyerünk az ellenfél lapjai mögé, meglátjuk, hogy mikor mire készülnek, és így időben reagálhatunk egyes fenyegetésekre, eseményekre. Wardokat szinte bárhova helyezhetünk a térképen, de léteznek ismertebb, a lehető legjobban kihasználható helyek (lásd térkép). Ezek a területek általában magaslatok, ahonnan jobb rálátás nyílik az olyan zónákra, ahol általában nagy az átmenő forgalom (Roshan környéke például). A wardokat legtöbbször a support hősök vásárolják, ugyanis ők azok, akiknek a legkevésbé van szükségük tárgyakra. Ám ha ők nem vesznek wardokat, akkor a többi játékosnak kell, mert egyszerűen soha nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy ne lássuk a rúnákat vagy az ellenfél mozgását. Létezik úgynevezett ellen-wardolás is, amiről akkor beszélünk, ha az ellenfél wardjait szeretnénk megsemmisíteni. Mivel a wardok láthatatlanok, ezért csak úgynevezett sentry wardok segítségével vehetjük azokat észre. Ezek lehelyezésével felderíthetjük és megsemmisíthetjük az ellenfél wardjait, és ezzel meggátolhatjuk azt, hogy időben észleljék a támadásainkat. Ez a téma önmagában megérne egy külön rovatot, hogy hova érdemes wardolni és miért, de erről talán majd egy későbbi számunkban írunk. Addig is jó gyakorlást, nézzetek sok visszajátszást, és ne húzzátok fel magatokat egy meccs miatt se!

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

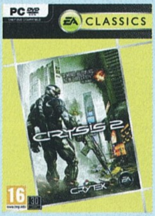
DEAD SPACE 2 Sikoly az űrben

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Visceral Games**

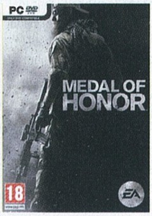
Azt mondják, a halál csak a kezdet – nos, ez a mondás egészen új dimenzióba emelkedik a Dead Space-sorozatban, ahol is az elhunytak egy idegen életforma miatt mutálódott, veszedelmes szörnyetegekként élednek újra. Az első Dead Space hatalmas meglepetés volt az EA istállójától, elvégre egy valódi túlélőhorrort kaptunk a Visceral nevű csapattól, a második felvonás pedig mindent igyekezett a négyzetre emelni. Nagyobb szörnyek, több erőszak, jobb sztori, és most már az első részben néma főszereplő, Isaac is megtanult beszélni – kell ennél több? A Dead Space 2-ben tökéletesen keverednek az akció és a félelemkeltés elemei, máig egyedi programot alkotva, amit egy szintén jó, de sajnos már nem kiemelkedő harmadik rész követett. A Dead Space nemrég ingyenes volt az Origin kínálatában, így megvolt az esély rá, hogy mindenki végigjátssza – már ha meri. A Dead Space 2 pedig igazán baráti áron szerezhető be, úgyhogy semmi okotok nincs rá, hogy ne vegyétek meg ezt a tényleg pazar játékot.

Rohad a Nagy Alma CRYSIS 2

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Crytek**



A 2007-ben megjelent első Crysis hatalmas lökést adott a grafikai fejlődésnek, igaz, egyben megerősítette az EA-t abban a hitében, hogy csak és kizárólag PC-s játékokat fejleszteni pénzkidobás. Így esett, hogy a Crysis 2 már nemcsak PC-re, hanem Xbox 360-ra és PS3-ra is megjelent, a konzolok technikai limitáltsága azonban kihúzta a dzsungelt a sorozat talpa alól, hogy egy nagyvárosi lövöldözésre cserélje a buja esőerdőt. A Crysis 2 egy vírus- és ideginvázió által egyszerre rágott New Yorkba kalauzolta el a játékosokat, akik először egy megalomániás zseni szuperkatonáit irthatták a Frank Sinatrát is megihlető utcákon, majd pedig a polipszerű földönkívülieknek mutathattak pár emberibb húzást. Az urbánus környezet, a remek fejlődési rendszer, na és persze a lenyűgöző grafika tett róla, hogy a Crysis 2 sikeres játék legyen – és talán kijelenthetjük, hogy a trilógia legjobb része is egyben. Ma már a PC-s változat gépigénye sem számít durvának, szóval érdemes tenni vele egy próbát.



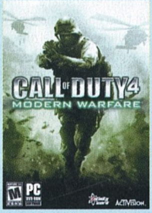
MEDAL OF HONOR Afganisztáni nyaralás

ÉRTÉKELÉS **69%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Danger Close / DICE**

A Medal of Honor-sorozatról ma már nem sokan tudják, hogy eredetileg konzolos gyökerekkel bír: az első MoH az öregecske PlayStationön látott napvilágot még a '90-es évek végén, majd egy Underground című, szintén PS1-es folytatás után érte csak el a modern PC-k szele az azóta alaposan kibővült franchise-t. A 2002-es, kifejezetten PC-re fejlesztett Medal of Honor: Allied Assault aztán mindent vitt: nemcsak hogy először mutatott történelmileg hiteles világháborús lövöldözést a PC-s közönségnek, de még a filmrendező Steven Spielberg kézjegyét is magán viselte. A remek pedigrét azonban szép lassan elherdálta a kiadásért felelős EA, így a modern köntösbe bújtatott, tálibok elleni háborút feldolgozó Medal of Honor már nagyon negatív visszhangot keltett. Tény, hogy a játék nem volt jó, de annyira rossz sem, mint ahogy azt sok nosztalgia fűtötte fanatikus állítja. Olcsón érdemes tenni vele egy próbát, mert jól néz ki, a multiplayer módja pedig még a konkurens CoD ellenében is megállja a helyét.

Modern csaták CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **3999 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Infinity Ward**



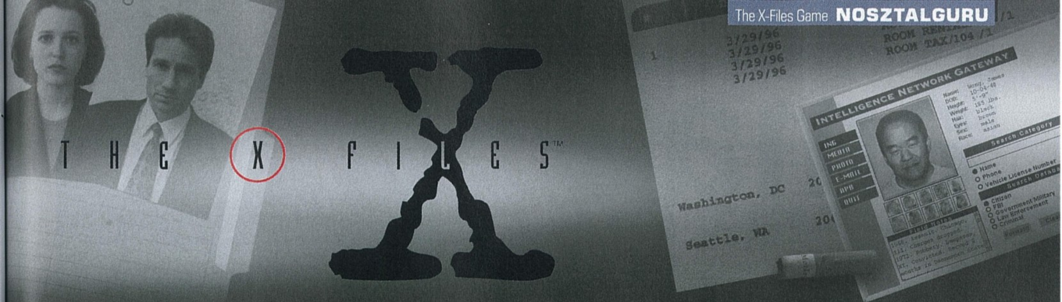
Amikor a CoD-sorozattal előrukkoló Infinity Ward két alapítója, Vince Zampella és Jason West odaállt az Activision igazgatótanácsa elé azzal, hogy az addig csak a második világháborút feldolgozó szériát a modern hadviselés keretei közé szeretnék illeszteni, az Acti vezetése nem tudta, hogy sírjon vagy nevessen. Az elképzelés abszurdnak tűnt, a kiadó eleinte hallani sem akart a dologról, ám Westék végül csak meggyőzték a Bobby Kotick által vezetett delegátust – a többi pedig már történelem. Mert hisz mit is kaptunk a CoD 4-től? Hullámvasútszerű, akciódús egyszemélyes kampányt, döbbenetesen jól kinéző grafikát, a kor (2007-et írt a naptár) világpolitikai eseményeit épp csak karikírozó történetet, és egy olyan összetett multiplayer komponenst, amit máig is mindenki másol, perkestül és killstreakestül. És ami a legjobb: a Call of Duty 4: Modern Warfare még hét évvel a kiadása után is remek játék, a szerverein is vannak emberek, úgyhogy hajrá, tessék szépen megvenni és jókat lövöldözni!

HUNTED: THE DEMON'S FORGE Sátántangó

ÉRTÉKELÉS **60%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **inXile Entertainment**

Amikor a Hunted megjelent, sokan nem tudták hová tenni, mert egy eredetiséget nélkülöző, csúnyácska fantasy shootert láttak benne, amit a Kickstarter-robbanás előtti pénzhiány miatt készíthetett el az inXile Entertainment. Persze akik adtak egy esélyt a játéknak, és nem törődve az Unreal Engine 3-as (már 2011-ben is csúf) látványvilág, a Gears of War-szerű fedezékharcos játékmenet, valamint a monoton kaszabolás keltette homlokráncolással, végigjátszották azt, kifejezetten elismerően nyilatkoztak a Hunteddel töltött órákról. A kooperációra épített kaland ugyanis a sokszor ellőtt megoldások remek keverékeként egyszerűen szórakoztatóra sikerült. Év játéka? Forradalom? Fityfenét, de nem is kell, hogy minden program a tökéletességre törekedjen. A Hunted: The Demon's Forge semmivel sem akart többnek látszani egy jó kis co-op akciónál, amit ráadásul remek karakterekkel fűszerezett meg az InXile. A szexi elf íjász E'lara és az öregedő harcos Caddoc élcelődése sokáig emlékezetes élmény maradt.

VEDD MEG A JÁTÉKOKAT A PC GURU WEBSHOPBAN! Májusban elstartolt a PC Guru Webshopja, ahol a rovatban szereplő játékok mindegyikét megveheted: böngészd át a folyamatosan bővülő kínálatunkat! http://shop.pcguru.hu



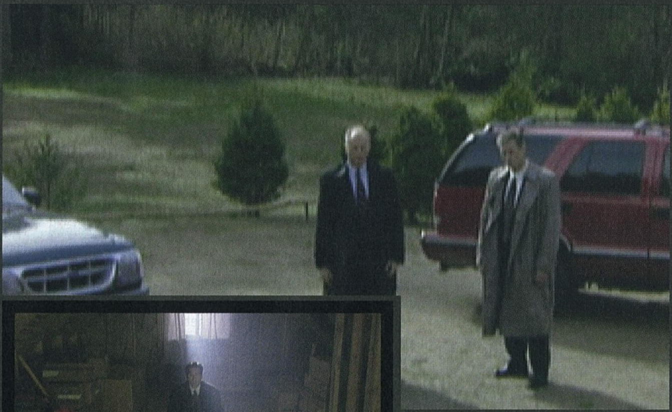
[ÍRTA WILSON] **Muldert és Scullyt elvitték az ufók, és valakinek meg kell őket találnia – vagy lehet, hogy a gumiember a ludas? Esetleg a fekete olaj? Az X-Akták első, és egyetlen igazán jó játékváltozatából ez is kiderül, ahogy az is, hogy 19 évvel a kiadása után az eredeti CD-lemezek egyáltalán még működőképesek-e.**

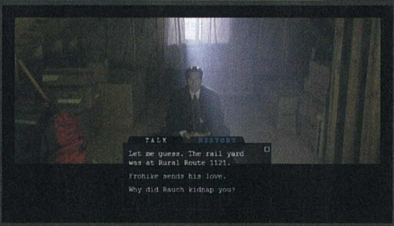
Kilenc évaddal, 202 epizóddal, és megszámlálhatatlanul sok megnyomorított gyerekkorral a háta mögött az X-akták több mint meghatározó része a popkultúra történetének. Ez volt az a sorozat, amely tökéletesen meglovagolta a '90-es években új erőre kapott ufóláz hullámait, és amely elindította az ekkor még ártatlanul jóképű, kimondhatatlan nevű David Duchovny karrierjét. Az X-akták a sorozatok történetének egyik fontos mérföldköve, amely meglepően gyorsan szivárgott át nyugatról ide, keletre, egészséges méretű és erejű kultuszt építve ki itthon maga köré. Éppen ezért is meglepő, hogy a kilenc éves pályafutása alatt csak 2+1 játékváltozatot kapott, ráadásul ebből az egyik egy szinte senki által sem ismert, javás mobilszörnyeteg volt, az utolsó, 2004-es próbálkozás pedig csak és kizárólag PlayStation 2-re jelent meg. Szerencsére a sorozat sikerének csúcsán, 1998-ban kapott egy méltó adaptációt – igaz, egy ekkorra már szinte teljesen halott műfajban.

NEM MONDOM, HOGY UFÓK VOLTAK, DE...

Az egyszerűen The X-Files Game-nek hívott feldolgozás ugyanis FMV-kalandjáték volt, vagyis élőszereplős, igazi színészekkel rögzített kaland, amely a műfaj játékainak többségétől eltérően még csak nem is bődületesen rosszul kinéző, kezdetleges 3D-helyszíneken játszódott, hanem rendes díszletek között. Az alapanyagot ismerve ez tulajdonképpen logikus is, a végeredmény pedig meg is hálálta, az X-akták játékváltozata kategóriákkal színvonalasabb volt, mint az FMV-játékok 90%-a. Ehhez persze kellett a videojátékokban ekkor még érdekelt Fox filmstúdió pénze és hajlandósága arra, hogy úgy kezeljék ezt az egészet, mintha egy a szokásosnál jóval olcsóbb sorozatepizódot forgattak volna le.

Éppen ezért a főszereplő nem is Mulder vagy Scully volt, hanem Craig Willmore különleges ügynök, az FBI új, zöldfülű nyomozója, aki a titokzatos körülmények között eltűnt páros nyomába ered. Nem nehéz kitalálni, hogy idővel rájuk lel – természetesen az eredeti színészek, Gillian Anderson és David Duchovny közreműködésével –, de addig hátrahagyott nyomok százát kell megvizsgálnia, a sorozat ikonikus karaktereivel (például Skinnerrel) diskurálnia, és még lövöldözésre is sor kerül, mert





A fekete keret nem nyomdahiba, a játék tényleg így futott, azért, hogy legyen hely az ikonsornak is.

ADATOK

KIADÓ
FOX Interactive

FEJLESZTŐ
HyperBole Studios

KIADÁS ÉVE
1998

PLATFORMOK
PC CD-ROM, PlayStation

egy FMV-kalandjátékban az annyira kihagyhatatlan elem volt, mint manapság a QTE.

UFÓK VOLTAK

A Quick Time Event felemlegetése azért is ildomos, mert az X-Files Game az egyike volt azon első játékoknak, melyekben ez felbukkant: a történet bizonyos pontjain villámgyors döntéseket kellett hozni, és ezek, na meg a párbeszédek során a három különböző hangvétellel adható válaszok is teljesen megváltoztatták a fontosabb helyzeteket, és az egész sztori végkimenetelét is.

A történet a játék egyik legnagyobb erőssége: az X-akták minden ismertetőjegye megvan benne, a kezdeti misztikumtól a megmagyarázhatatlan történéseken át egészen az ambivalens végkimenetelig – ez persze nem meglepő, ha tudjuk, hogy az írásért az a Chris Carter felelt, aki az egész X-aktákat kitalálta. Világát és szereplőit kifejezetten kellemes színészi alakítások tolmácsolták, persze nem hollywoodi minőségben, de a falusi művházakból kiemelt színészpalánták uralta FMV-szcénában minden pozitívum hatalmas fejlődésnek számított, és ezen a téren a Fox támogatása, a castingolás terén szerzett jártasságuk komolyan hozzájárult, hogy egy igazán élvezetes és minőségi játék legyen a végeredmény.

Ennek persze meg is kérték az árát, a játék a műfaj méretei miatt a szokásosnál is több CD-n érkezett: a PC-s változat 7 teljes lemezt foglalt el, és az egy évvel később érkező playstationös verzió csak úgy tudta ezt a számot négyre zsugorítani, hogy masszívan lecsökkentette a videók minőségét, amely egy kizárólag erre építő játék esetében nem biztos, hogy a létező legjobb döntés volt. Az X-Files Game ennek ellenére mind a mai napig élvezhető, színvonalas darab, bár beszerezni nem egyszerű. A licenc miatt digitális platformokra sose adták ki, így jobbára csak eBayen lehet jó állapotú példányokba botlani, meglepően barátságos, 5-6 ezer forint körüli áron.

Ha minden igaz, valamikor a közeljövőben új film készülhet, így ez a játék tökéletes alapozás lehet.

KÉT SZERELMES PÁR...

[ÍRTA WILSON] **Egy hónap híján kereken egy éve foglalkoztunk utoljára napjaink egyik legfontosabb médiafogyasztási formájával, a játékok közvetítésével, és az azóta eltelt időszak során komoly változások történtek az iparban – a java mégis csak 2015-ben jön...**

Egész kereken egy számmal ezelőtt adtunk hírt a meghatározó streamszolgáltatás eladásáról, a műfajt tulajdonképpen életre keltő Twitchről, ám a lapzártánk idején beérkezett bejelentésről akkor sem mi, se a világ másik fele se tudta, hogy nem kőbe vésett üzlet. Pedig annak tűnt: ilyen súlyú bejelentéseket nem szoktak csak úgy tenni, főleg, ha olyan nagyvállalatról is szó van benne, mint az egész internetet egy kézben tartó Google. Az eredeti tervek és értesülések arról szóltak, hogy a kaliforniai multi az, amely nem kevesebb mint egymilliárd dollárért felvásárolja az internet forgalmának tetemes hányadáért felelős (a Netflix, a Google és az Apple után a naponta legtöbb bitet felzabáló) szolgáltatást – ám augusztus végére kiderült, hogy az üzlet nem köttetett meg. A Twitch azonban mégse maradt hoppon: az Amazon a Google ajánlatával egyenértékű licitjével hivatalosan és százszázalékosan biztosan megszerezte magának a vállalatot.

GÚZSBA KÖTVE

De mégis miért hátrált ki a Google 2014, és az évtized egyik legnagyobb üzlete mögül, miközben minden a felvásárlás mellett szólt? A Twitch és a YouTube között korábban is volt már kapcsolat: a streamek egésze vagy egy része is pár kattintással exportálható a videómegosztóra, ahol nincsenek olyan drákói szabályok az archiválást illetően, mint a Twitchen. Ráadásul a YouTube és a Google infrastruktúrája, na meg az előbbi üzemeltetésében szerzett tapasztalatok komolyan hozzájárulhattak volna a még mindig ingatag, meglehetősen lassú Twitch stabilitásának megszilárdításához.

A Google-politikához való közeledés jele volt az is, hogy pont az üzlet kiszivárgását követően

forgatta fel fenekestül a szabályait a Twitch. Többek között eltörölték a korábbi adások végleges mentésének lehetőségét (indoklásuk szerint azokat annyira kevesen nézték, hogy jobban megéri a funkciót letiltani, mint az értékes petabyte-okat feláldozni), továbbá két órára csökkentették a legjobb jeleneteket tartalmazó Highlight-videók hosszát. A legsúlyosabb csapást mégis egy új, automatizált szűrőrendszer bevezetése jelentette, amely megvizsgálja a rögzített videók – tehát nem a valós időben futó sugárzások – felvételét, és ha olyan zenei anyagot talál, amely jogvédelem alá esik, akkor az inkriminált hangsáv letiltásával bünteti.

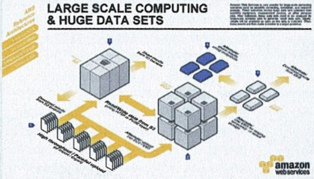
Ez a fajta cenzúra nem új, 2013-ban a YouTube is bevezette, méghozzá pont annyira katasztrofális végkimenetellel, mint a Twitch. A szűrő sok esetben nem intelligens, zajokat is licencelt zenének tud hallani, esetenként olyan műveket is letilt, melyek szabad felhasználás alá esnek. Az automatizmusnak még maga a Twitch is áldozatul esett: a hivatalos csatornájukon akadt olyan videó, aminél a gép letiltotta a hangsávot.

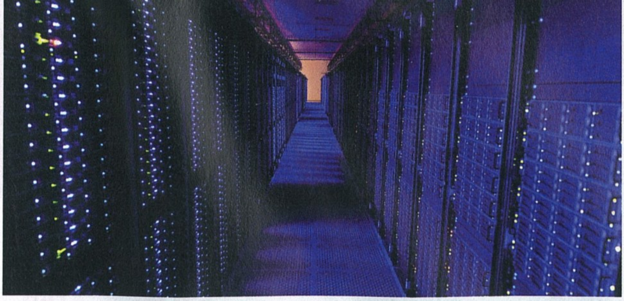
A drasztikus módosítások hatására több prominens streamer is úgy döntött, lemondja a Turbo-előfizetését (ez egy fizetős Twitch-szolgáltatás, amely számos extra funkciót ad a felhasználónak egy előre rögzített havidíj fejében), és új oldal után néz. Igaz, ez egyáltalán nem annyira egyszerű: a streamelés terén a YouTube komoly lemaradásban van, ott inkább a rögzített tartalom az, ami sikeres, de abba a körbe betörni még egy veteránnak sem egyszerű. Más rivális oldal pedig kevés van: a drága infrastruktúra miatt egyáltalán nem egyszerű stream-oldalt üzemeltetni, és a múltbéli Twitch-riválisoknak visszatérő szokása volt megtagadni a reklámbevételek után járó jutalékok kifizetését.

TÁRSAS-JÁTÉK

A Google lapzártánkig hivatalosan nem kommentálta az Amazon és a Twitch közös bejelentését, így csak a Forbes értesüléseire hagyatkozhatunk. A neves üzleti magazin szerint bár a Google tényleg a felvásárlás utolsó szakaszában járt, egy kritikus tényező, a „válási pénz" kapcsán nem tudtak megegyezni a Twitch menedzsmentjével: ez az az összeg, ami a Twitch markát ütné, amennyiben valamilyen okból a papírok aláírását követően mégis meghiúsulna a vétel. Ilyen ok pedig csak egy van: az antitröszt törvény, amely azért jött létre, hogy védje a piacot és az ügyfeleket a monopóliumtól, attól a helyzettől, mikor egy adott szolgáltatás / iparág szinte egésze egyetlen nagyvállalat kezében összpontosul. Márpedig pontosan ez történt volna a Twitch - YouTube házasság létrejöttekor, hiszen

A Dropbox, a Tumblr, a Pinterest és még a Minecraft is az Amazon szervereit használja.





Évek óta pletykálják, hogy az Amazon végre Magyarországra is betör, de ez sajnos még mindig nem történt meg.

ezzel tényleg végleg befellegzett volna minden rivális stream-szolgáltatásnak. A Google ezt nem kockáztathatta meg – az Európai Unió és az Egyesült Államok szervei is komoly vizsgálatnak vetették alá a céget az elmúlt évek során, miután a Google az internet minden fontosabb területén egyeduralkodóvá, de minimum piacvezetővé vált, egy többéves pereskedés, egy hatalmas bírság pedig nem tenne most jót a részvényárfolyamnak.

Ennél talán egy fokkal izgalmasabb kérdés, hogy pontosan mire is kell egy elsősorban a kereskedelemből élő vállalat számára egy olyan szolgáltatás, ahol fiúk és lányok sugározzák élőben, amint épp játszanak? Hogy tudja ezt hasznosítani az egyre több területen érdekelt Bezos-birodalom? (Az Amazon alapítója és jelenlegi vezére, Jeff Bezos a világ egyik leggazdagabb embere a maga 32 milliárd dolláros vagyonával.) Ha ismerjük az Amazon szolgáltatásait, akkor több lehetőség is elképzelhető. A cég ugyanis nem csupán termékeket árul, de hatalmas film- és zenepiaca is van, előbbiek streamelésében évek óta a Netflix nyomában lohol, és két éve már saját sorozatokat is gyárt. Az Amazonnak ennek ellenére nincs egy világszerte ismert és elfogadott felülete a digitális tartalmak sugárzására – és pontosan ezt oldaná meg a Twitch.

A pletykák szerint a hoppon maradt Google akár a magyar gyökerű Ustreamet is felvásárolhatja.

Az pedig már csak extra adalék, hogy egy tavaszi pletyka szerint az Amazon egy a Google Adwordshöz hasonló saját reklámozási felületen is dolgozik, így törve be a legnagyobb bevételt termelő iparágba, és a streamelt játékok, filmek során felbukkanó reklámokból minden eddiginél tetemesebb bevételhez juthatnának. Semmi akadálya annak, hogy a Twitchen ezentúl ne csak videojátékok legyenek, főleg, mert maga a Twitch is egy jóval általánosabb streamoldalból, a justin.tv-ből nőtt ki, így az alapítóknak, az ott dolgozóknak már van tapasztalatuk ezen a téren.

A Twitch már csak azért is nyerne ezzel, mert az Amazon rendelkezik a világ talán második legnagyobb, legerősebb szerverparkjával. A Bezos-birodalom egyik legzseniálisabb húzása pont az volt, mikor minden tanáccsal szembemenve nekiálltak dollármilliárdokért szervereket vásárolni, és aztán a tonnányi extra kapacitást a piaci árnál jóval alacsonyabb áron felkínálni a világon bárkinek. Apró, egy-két főt foglalkoztató kisvállalatoknak, független fejlesztőknek, és persze megacégeknek, amelyek jóval kisebb költséggel képviselhetik magukat az interneten, mintha saját szervereket bérelnének – ezt a kapacitást pedig számításigényes műveletekhez is kibérelhetik (például filmeket renderelni, adatokat elemezni). A terhelés súlyával folyamatosan küzdő, Európában egészen tavalyig botrányos teljesítményt nyújtó Twitch számára pedig létfontosságú, hogy az évről évre növekvő felhasználószám és az ezzel járó extra terhelés ne tegye használhatatlanná az egész szolgáltatást, így minden, a szerverkapacitás terén hozott változtatás csak pozitívan sülhet el.

2015 lesz tehát az az esztendő, mikor alapvetően formálódhat át a streamelés műfaja: hogy a Twitch meg tudja-e tartani vezető szerepét, és hogy a Google a sikertelen üzlet után esetleg hajlandó lesz-e a YouTube-ot jobban felkészíteni a streamelésre, azt mindenképp érdemes lesz követni, főleg, mert akármi történjék is, ennek az egésznek mi nem az áldozatai, hanem az igazi nyertesei leszünk.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

PANZER GENERAL 2

➲ Kedves PC GURU!
Problémám van egy régi játékkal. Feltelepítem, rámegyek az installra, és ezzel a hibaüzenettel dob ki: „Nem támogatott a 16 bites alkalmazás" (Win 8 oprendszert használok). Nem értek nagyon hozzá, de az van ráírva, hogy: Windows 95 100% compatible. Ha rámegyek a hibaüzinél, hogy ok, akkor ezt kapom: „Error, result: 216". Mit tegyek?
➲ MISKA

A 64 bites Win8 nem nagyon boldogul a 16 bites alkalmazásokkal, viszont egy Herbie nevű úriember készített egy módosított exe-fájlt a PG2-höz, ami jó eséllyel áthidalja a problémát (meg az összes többit is). Innen tudod letölteni: http://tinyurl.com/nceconu

FALLOUT 3

➲ Szia, Tika!
A játékon belül van egy kis problémám. Mégpedig az, hogy amikor meg kell ölni a szupermutáns behemótot, segítek nekik, megölöm, majd bemegyek a rádióhoz, azonban kint is és bent is mindenki megtámad, és nem tudok továbbmenni. Nem bántottam egy társat se, csak egy hullától vettem el a fegyverét, és ennyi. Kérlek, segíts.
Hű gurus: ➲ GÁBOR

Egyrészt lehet, hogy véletlenül mégis megsebeztél valakit harc közben, egy sima eltévedt golyó is támadásnak számít, másrészt ugyan nincs megerősítve, de egy helyütt azt olvasom, hogy már némi lőszer felszedéséért is begorombulnak a Brotherhoodnál (hát akkor egy komplett fegyóért...).

WOLFENSTEIN TNO

➲ Kedves Tika!
Szükségem van egy kis segítségre a Wolfensteinnel kapcsolatban: a probléma az, hogy olyan bugos, hogy az elképesztő. A karakterek 3/4-e nincs meg, a végtagjaim össze-vissza nőnek méteres hosszúságúra. Plusz mediumban és highban a textura fele kék lesz. A laptopomban két videokártya van, az egyik Intel HD Graphics 4000, a másik pedig AMD Radeon HD 7600M Series, és a baj az , hogyha beállítom, hogy az AMD kártyával szeretnék wolfensteinezni, akkor a fenti levélben írottak történnek, ha pedig a gyengébb Intellel, akkor ez a bugosság (lag egyáltalán nincs). Szóval, ha ebben tudnál nekem segíteni, azt megköszönném!
➲ BÁLINT

A HD4000-ről tudjuk, hogy bugos, gyaníthatóan a HD7600 meg azért nem fekszik, mert régi a driver. Először a laptopod gyártójának a weboldalán kéne keresni frissebbet, de próbálkozhatsz a hivatalos mobility driverrel is (http://tinyurl.com/m3655pm), utóbbinak az a rákfenéje – amúgy nyilván ez a jobb –, hogy a laptopgyártók előszeretettel gányolják szét az előtelepített oprendszert, amire aztán nem lehet felpattintani mást, csak a saját drivereiket.

XBOX 360

➲ Helló, GURUSOK!
Most éppen venni akartam egy konzolt, és az Xbox360-t néztem ki, de ekkor olvastam a BF4-ről. Azt szeretném kérdezni, hogy csak a kötelező 2 GB-ot kell winchesterre telepíteni, vagy a multit is? A gép 4 GB-os HDD-vel fűszerezve. Akkor a multit lehet HDD-re telepíteni? Előre is köszönöm. Nagyon jó a lap. A GURU LEGYEN VELETEK!
➲ BENCE

A kötelező 2 GB gyakorlatilag sem a multit, sem a single részt nem tartalmazza, ezek külön-külön még cirka 6-6 GB-ot kérnek. Az EA erősen javasolja, hogy mindent telepítsünk a vinyóra. Nyilván USB háttértárolóval is lehet növelni a tárterületet, de ha nem csak egy-két címmel akarsz játszani, akkor azt mondom, hogy a 250 GB-os verziót vedd a konzolból, mert a 4 GB már csak a mentésektől nagyon hamar be fog telni. És akkor még nem beszéltünk a demókról...

MODERN WARFARE 2

➲ Kedves Tika!
A fent említett játékkal kapcsolatban az a kérdésem, hogy tudsz-e hozzá valami vírusmentes level hacket? És mielőtt félreértesz, én nem fel akarom magam hackelni, hanem épp ellenkezőleg, lefelé, mivelhogy feldobott egy olyan szeróra, aminek a hostja (public szeró volt) meghackelte azt, és mindenkit hetvenesre dobott. Én meg nem akarok prestigelni, mert már az előbb (értsd: a mostani prestige, ahol járok, azt is azért csináltam, mert felnyomott egy másik szeró) is csomó mindenem volt, de most már még több, és tényleg nem szeretnék még prestigelni.
A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

Egy „anti-hack" nem a legszerencsésebb módja az elintézésnek, ciki lenne, ha emiatt bannolnának. Jelzem a public szerverekhez való vonzódásodról a „Vadász, vadász, te orális szexért jársz ide" poénú vicc jut az eszembe... Mindenesetre köztes fázisra nem hinném, hogy vissza tudsz állni, de le lehet nullázni a statokat a következő módon:

1. Steam kliensben a Felhő mentést kapcsold ki.
2. A C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\call of duty modern warfare 2\players mappát keresd meg (nyilván, ha valami egyedi helyre telepítetted a Steamet, akkor ott).
3. Törölj minden egyes .stat fájlt.
4. Irány a \Program Files (x86)\Steam\userdata mappa, keresd meg és a 10190 nevű könyvtárat, majd ezen belül a remote mappát.
5. A „remote" mappán belül mindent törölj.
6. Lépj be játékba, ahol elvileg újraindulsz, tehát a nulláról kezdheted a multiplayert.
7. Lépj pár szintet.
8. Kapcsold vissza a Felhő mentést.

UPLAY

➲ Kedves PC Guru!
Egy olyan problémával kereslek fel titeket, hogy Splinter Cell Conviction és Assassin's Creed 2 játékaimat aktiváltam egy uplayes accountra, persze nem ma. Most nosztalgiából játszani akartam velük, de nem emlékszem, milyen e-mail címre regisztráltam be. A kérdés a következő, hogy tudtok-e valamilyen elérhetőséget a Ubisoftnál, ahol ezzel a problémával kapcsolatba léphetnék velük. Kerestem az interneten, de nem találtam. Ha van magyar elérhetőségük, az jó lenne, mert nem nagyon tudok angolul, ha nincs, akkor majd megoldom valahogy. Előre is köszönöm válaszotokat! ➲ SAMIKE_FISHER_87

Magyar nyelvű support sajnos nincs. A nemzetközi ügyfélszolgálatok elérhetőségei: http://tinyurl.com/5t42pz. Amennyiben a telefonos ügyfélszolgálat nem pálya, nos, közvetlenül, e-mailben nem tudod elérni őket, de a http://tinyurl.com/kfygtup oldalon felteheted a kérdésed, csak előtte mindenképp kell egy Uplay account a bejelentkezéshez. Abban viszont nem vagyok biztos, hogy az elfelejtett e-mail címre (ami egyben az account azonosítója) létezik megoldás, de ha igen, akkor készülj fel, hogy valami bizonyítékot kérni fognak tőled, ami a dobozos játék és a szériaszám fotója lesz vélhetően.

FAR CRY 3

➲ Sziasztok, gurusok!Az a kérdésem, hogy ezen a konfiguráción képes lennék-e a Far Cry 3-mal játszani?
– CPU: Dual Core 2,40 GHz
– RAM: 2 GB

– VGA: Geforce GT 610 1 GB
(Directx 11 kompatibilis)
– OS: Windows XP (SP3)
– DX9
Visszajelzéseteket előre is köszönöm.
Tisztelettel, ➲ RICHÁRD

A 2 GB RAM Windows XP-vel bőven jó, és a GT610 is oké. Futni fog, nyilván valahol közepes felbontás környékén/alatt, de elégnek tűnik a vas.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok! Van egy problémám. Egyszerűen bármilyen szerverre lépek fel, fél perc után fagy a játék, majd a BF4 működése leáll. Nem tudom, mi lehet a gond, egész nap a fórumokat bújtam, még ilyen YouTube-os „How to fix BF4 crash" videóban látottakat is megcsináltam, de semmi javulás. Nem értem, mi lehet a gond. A gépem nem erőmű, de medium beállításokkal simán kéne futnia. A konfigom: 6 GB RAM, HD 6670, és egy AMD FX430. Tudtok valami megoldást?

Tippjeim vannak csak:
1. **VGA driver csere üres szólamnak tűnik, de a fagyások többsége ebből ered. A legfrissebb kell, és az se mindegy, hogy honnan: http://tinyurl.com/m3655pm**
2. **Kicsi az esélye, de az Indirect Fire és a Perimeter Defense perkek használatát is kerüld.**
3. **A háttérben futó segédprogramok számát is próbáld meg lecsökkenteni.**
4. **Nulla overclock, se CPU, se GPU...**

VISCERA CLEANUP DETAIL SANTA'S RAMPAGE

➲ Sziasztok!
A fent említett játékban, amint betöltöm a pályát (eredetiben van meg, a Steamen vettem), elkezd forogni a kamera, miközben felfelé néz. Bármit próbálok átállítani, egyszerűen nem szűnik meg. Remélem, ti tudtok ebben segíteni. Válaszotokat előre is köszönöm:
➲ BENEDEK

Gyanítom, hogy valami játékvezérlő eszköz (gamepad/kormány) csatlakoztatva van a gépedhez. Amennyiben kihúzod, megszűnik a probléma.

SIMS 3

➲ Helló, PC Guru!
Azt szeretném megtudni, hogy a Sims 3-hoz létezik-e multiplayer, vagy valamelyik másik Simshez. Néhány oldalon azt írták, hogy létezik. Válaszotokat várom.
➲ RYAN

Nincs multiplayer, és nem is volt egyikben sem. Ugyan akadt pár kísérlet (The Sims Online, MySims, vagy a The Sims Social facebook app) de mind bedőltek, a Social például pont idén nyáron.

Utóirat: A Showtime kiegészítőben is volt némi ilyen irányú fejlődés – pl. chat más játékosokkal, megosztható dolgok –, de ez nagyon távol áll még a multiplayertől.

GTA 3

➲ Kedves PC Guru!
A minap megkaptam unokatestvéremtől a GTA 3-at, és az a kérdésem, hogy a magyarítást hogyan rakjam bele. Letöltöttem egyet, és azt írja, hogy írd fölül az american.gxt fájlt. És azt hogy kell? Meg még az, hogy sebességmérő és belsőnézetes mod van a GTA 3-hoz? Ha igen, akkor küldenétek róla egy-egy linket? Válaszaitokat előre is köszönöm.

Megkeresed azt a mappát ahová a GTA3-t telepítetted, ez többnyire a \Program Files(x86)\Rockstar Games\GTA3 könyvtár, azon belül pedig irány a Text nevű mappa. Ide kell bemásolni az említett (magyarításban szereplő) american.gtx fájlt, és amikor a folyamat megkérdezi, hogy engedélyezed-e, hogy a fájl felülírja az eredetit, nos, akkor bökj az Igenre.

Sebességmérő mod: http://tinyurl.com/kmg9fj5. Viszont belső nézetről sajnos én sem tudok.

STEAM

➲ Kedves Tika!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzád, hogy szeretnék vásárolni Steamen, de nincs bankkártyám, ezért gondoltam veszek egy Paysafecardot. Igen ám, de Steamen látom, hogy nincs a feltöltésnél, vagy a fizetésnél a Paysafecard. Nem tudom, meg lehet-e oldani a fizetést vele, vagy egyszerűbb lenne g2a.com-on venni egy 25 dolláros global feltöltőkártyát, és azt beváltani? Válaszodat előre is köszönöm:
➲ SZERGEJ

A Paysafecard Magyarországon nem működik, ezért nem találod a fizetési módok között. Sajnos régiós lemaradásban vagyunk.

PANDEMONIUM

➲ Sziasztok!
Steames leárazáson vettem meg a Pandemonium játékot, ami PS1-n kedvenceim közé tartozott. Letöltés/telepítés után el is akartam indítani a játékot, de mindig kapok egy hibaüzenet „Message from Programmer Dude" címmel, és azt írja, hogy „Pandemonium can't run without the JESTERS.PKG file.", holott a könyvtárban megtalálható a fájl maga. Próbáltam újratelepíteni, futtatni mindkét exe állományt a steames mappában, de mindig ugyanezt a hibaüzenetet kapom. Neten nem találtam megoldást, ti vagytok az utolsó reményem, biztos vagyok benne, hogy mindenképp segítetek rajtam. Üdv: ➲ MATYI

Az a helyzet, hogy a steames fórumon már ketten is feldobták ezt a témát, hogy ugyanezzel a hibaüzenettel küzdenek, de eddig még nem volt értékelhető válasz. A következőt próbáld meg. A Pandemonium telepítési könyvtárát jelöld ki, és a fájl attribútumoknál (pl. Total Commanderben -> felül Fájl menü -> Attribútumok módosítása -> Alkönyvtárakban is kijelöl -> és az a, r, h, s elöl pipa kivesz, OK) szedd le az írásvédett flaget, aztán indítsd el a Steam klienst rendszergazdaként, a Játékok között a Pandemoniumon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót.

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Kedves gurusok!
Az a helyzet, hogy megvettem tőletek az AC 2-t, ami meg is érkezett. Fel is raktam sikeresen, tök jól fut meg minden, de akármeddig jutok, azután, hogy Da Vinci átadja a mérgezett pengét, többé nem menti el a játékállást, és minden kilépés után ott folytatja. Mit tudok vele csinálni? Előre is köszi a választ! ➲ DRRAJA

Voltak az AC2-nek ilyen idiótaságai, konkrétan pl. a 11. fejezetben, ha mentettél egyet (nem autosave), na akkor onnan már nem volt tovább... Gondolom párat kibogoztak a patchek, de lehet, hogy maradt még „akna" – sajnos többnyire ilyenkor az újrakezdés jön. Azért próbáld meg a UPlay kliensben a Felhő mentést kikapcsolni, mert az még segíthet.

ASSASSIN'S CREED IV - BLACK FLAG

➲ Szia!
Az a kérdésem, hogy mi haszna van az erődök elfoglalásának, azonkívül, hogy bizonyos szám után megjelennek a legendás hajók?

Gondolom az, hogy lehet gyorsutazni arrafelé is, nem üldöznek a környéken hadihajók, kapsz új assassin-küldetéseket, tudsz kereskedni, javítani ezekben a kikötőkben. Továbbá azt hiszem 7 láda és pár töredék is csak így szerezhető meg. No és a 100%-os végigjátszás felemelő érzése...

BIOSHOCK

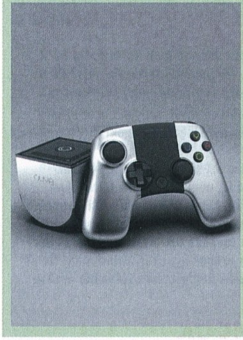
➲ Sziasztok!
A BioShock játékkal akadt egy kis gondom. Egyik nap még rendesen tudtam vele játszani, aztán a következő napra már ezt írta: bioshock.exe működése leállt. Megpróbáltam azt, hogy leszedtem a magyarosítást – nincs változás. Letöröltem és újratelepítettem – nincs változás. Tudnátok segíteni, hogy mi is lehet a probléma, és van rá valami megoldás?
Üdv: ➲ DJNAPLOEON

A Steam kliensben a BioShockon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciók beállításaira tessék kattintani az Általános fülön, majd beírni az üres mezőbe, hogy „-nosound" idézőjelek nélkül, és OK. Amennyiben ez működik, akkor a hangszekciónál van a bibi. A -nosound paramétert máris lehet törölni (már ha nem némán akarod végigbűvészkedni a játékot), aztán menj el a Vezérlőpult – Hardver és Hang – Hang panelhez, itt a Felvétel fülön, középen, ahol az eszközök fel vannak sorolva jobb egérgomb, és Letiltott eszközök megjelenítése. Iménti ügyeskedésünk eredményeképp a listában megjelenik egy Sztereó keverő nevű elem, ezen jobb egérgomb és Engedélyezés. OK. Aztán próba... Egy másik fórum hsz. szerint az is működhet, ha a Hang szekcióban a LEJÁTSZÁS fülön letiltasz minden eszközt, kivéve a Hangszórók nevűt.

Kínára tör az OUYA

TERMÉK NEVE **OUYA MACHINE**
GYÁRTÓ **OUYA**
MEGJELENÉS **MEGJELENT**
ÁR **99 DOLLÁR**

Régen cikkeztünk utoljára az OUYA-ról, aminek elsősorban az androidos csodakonzol durva pofára esése az oka: eleinte sokan a játékipar indie-messiását látták az OUYA-ban, de mikor megjelent, jött a felismerés, hogy ez is csak egy sima androidos kütyü a sok közül. Persze a konzolt gyártó cég nem esett kétségbe: a Xiaomival közösen a kínai piacot próbálja maga alá gyűrni, de nem betörni akar oda, hanem egy új fejlesztői kezdeményezéssel kínai csapatokat szeretne toborozni. Ez lenne a siker titka?



Itt a HP olcsó notebookja

TERMÉK NEVE **STREAM** GYÁRTÓ **HP** MEGJELENÉS **2014 Q3** ÁR **199 DOLLÁR**

A múlt hónapban adtunk hírt a Microsoft azon kezdeményezéséről, miszerint a redmondi óriás szeretné megszorongatni a Google által uralt Chromebook-piacot. Mivel a Windows 8-as széria sikere nem ért fel a kezdeti reményekhez, ezért az MS egyszerűen ellopja a Google stratégiáját, és olcsó, szinte csak netezésre és irodai munkára használható, hordozható számítógépekkel robbantana bankot, melyeken hogy, hogy nem Windows 8.1 futna. A HP már hetekkel ezelőtt megszellőztette, hogy érdekli a dolog, és a frissen bemutatott HP Streamen látható, hogy milyen komoly ez az érdeklődés. Az AMD A4 Micro-6400T rendszerchippel és 2 GB memóriával felszerelt apróság egy 14 hüvelykes, 1366 x 768-as natív felbontású LCD panellel hódítja meg a szíveket – mindezért pedig csupán 199 dollárt, azaz átszámítva cirka 50 ezer forintot kér a gyártó. A masina 32 vagy 64 GB-os eMMC belső tárhellyel (bővíthető), 100 GB-nyi OneDrive-regisztrációval (ez két évre szól), és természetesen Windows 8.1-es operációs rendszerrel érkezik, valamikor szeptember folyamán. Kommunikáció és csatlakozók terén a szokásost kapjuk: Wi-Fi, Bluetooth 4.0, 1 db HDMI, 1 db USB 3.0, 2 db USB 2.0, 32 wattórás akkumulátor és 720p-s webkamera segíti a világgal való összekapcsolódásunkat. Kiemelendő továbbá a négy hangszórós Beats Audio hangrendszer, ami a HP Stream kategóriájában nagyon durva extrának mondható. Amennyiben a konkurensek is ilyen jónak hangzó összeállításokkal rukkolnak elő, a Microsoftnak lehet esélye a Google-lel szemben.

Hányingert okoz az Oculus Rift

TERMÉK NEVE **OCULUS RIFT** GYÁRTÓ **OCULUS** MEGJELENÉS **2015** ÁR **NEM ISMERT**

A tavaly a PC Guruban is bemutatott, még mindig készülő, és egyébként igencsak ambiciózus indie űrhorror Routine-t fejlesztő csapat elkeseredett lépésre szánta el magát: a srácok bejelentették, hogy szakítanak az Oculus Rift nevű VR-sisak támogatásával, mert noha eleinte alapvetésnek számított náluk a most már a Facebook-birodalom által birtokolt termék teljes körű támogatása, a munka során olyan gyakori rosszullétek jelentkeztek a csapat tagjainál, hogy majd csak akkor térnek vissza az Oculus Rifthez, ha a második fejlesztői készletet egy kiforrottabb, közel kész állapotú változat

követi. Reméljük, ez nem egy új trend kezdete, mert az durván betenne a virtuális valóságról szőtt álmainknak.

Pár nap, és itt a Windows 9

TERMÉK NEVE **WINDOWS 9**
GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **2015 TAVASZ**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Legalábbis ezt állítja a ZDNet: a portál szerint a Microsoft új generációs operációs rendszere szeptember 30-án kapja meg az első kipróbálható változatot, melyet 2015 tavaszán követhet a végleges Windows 9. És hogy mi várható a 8-as szériát maga mögött hagyó OS-től? Például Start menü! Igen, visszatér, és igen, ugyanolyan jó lesz, mint a Windows 7-ben volt. A közutálatnak örvendő csempék sorsa ismeretlen.

Hiánycikk lesz az iPhone 6?

TERMÉK NEVE **IPHONE 6** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **2014 ŐSZ** ÁR **NEM ISMERT**

Egy, a cikk írása napján történt szivárgás alapján feltételezzük, hogy mire e sorokat olvassátok, már bemutatkozott az iPhone 6. Ám ha ez meg is történt, akkor sem biztos, hogy a Reuters forrásai tévednek: a neves portál szerint az LG és a Sharp által gyártott iPhone 6-os kijelzők olyan vékonyak (egyrétegűek?), hogy túlságosan leterhelik az üzemeket, így előfordulhat, hogy az iPhone 6 hirtelen hiánycikké válik. Amennyiben ez bekövetkezik, az előrendelők idén is vagyonokat kaszálhatnak majd az eBayen.

Jön a lebegő hangszóró. Tényleg.

TERMÉK NEVE **OM/ONE** GYÁRTÓ **OM AUDIO** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **180 DOLLÁR**

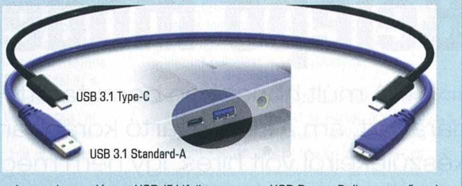
Meglepő és látványos termék készül berobbanni a köztudatba, hála a rovatban emlegetett Oculus Riftet is útjára indító Kickstarternek. Az Om/One névre keresztelt hangszóró nem más, mint egy 180 dolláros (nagyjából 20 ezer forint) áron előrendelhető, lebegő hangfal, ami két elemből áll: a 9,1 cm-es talapzat felett egy 4,1 cm-es gömb lebeg, a két tárgyat pedig

erős mágneses tér köti össze. Persze nem szabad szomszédkínzó hangerőkre gondolni: a 35 dekás apróság mindössze 3 wattos teljesítményt présel ki magából, igaz, vezetékmentesen, a Bluetooth technológia csodája miatt. Az élőben egészen lenyűgöző látványt nyújtó Om/One azonban picit drága még ahhoz, hogy egy nap tömegével vegyék az emberek.

Jön a 10 Gbps-es USB-csatlakozó

TERMÉK NEVE **USB TYPE-C** GYÁRTÓ **USB-IF** MEGJELENÉS **2015 VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Az USB 3.0 már kellően elterjedt ahhoz, hogy továbblépjünk rajta, a szabványt gondozó USB-IF pedig pontosan ezen dolgozik: ugyan többféle prototípus is fejlesztés alatt áll, a legnagyobb durranásnak a 10 Gbps-os sebességű port tűnik, illetve az a fajta új csatlakozóforma, ami végre száműzi az USB-s cuccok összedugásakor rendszeres ide-oda forgatást. Utóbbi tervezet egyébként az összes mostani, előkészítési fázisban leledző USB-variánssal együttműködik, bevezetése pedig már teljesen biztos. Az USB 3.1 Type-C névre keresztelt csatlakozó 8,4 x 2,6 mm-es dimenziókkal rendelkezik, azaz nem sokban tér el a mostanában az okostelefon-szférában alapvetésként kezelt micro-USB platformtól. Mivel utóbbi az USB 2.0-s változaton alapult, ezért a 3.1-es Type-C a táblagépek és mobilok világát is átalakíthatja, elvégre sokkal gyorsabb kommunikációt tesz lehetővé az adatkábelen. A legjobb hír azonban még csak most jön: a Type-C egy orientációtól mentes csatlakozófejjel lesz felszerelve, ami nagyon hasonlít az új iPhone-ok saját megoldásához, tehát mindegy, milyen oldalról dugjuk be a kábelt az adott készülékbe. És ha mindez



még nem lenne elég, az USB-IF kifejlesztett egy USB Power Delivery nevű technológiát, amely akár 5 amperes feszültségtovábbítást is lehetővé tesz, ezáltal gyorsítva az USB-s akkumulátortöltők sebességét. És hogy mikor várható az új USB-széria bevezetése? Nos, a prototípusoknak még tesztelés kell, az első, újfajta USB-s termékek pedig legkorábban 2015 végén jelenhetnek meg.

Windowsra váltanak a gőzgépek

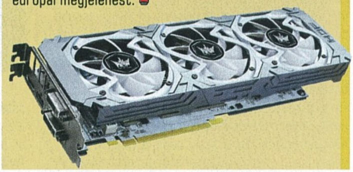
TERMÉK NEVE **STEAM MACHINE** GYÁRTÓ **VALVE (A LICENC KIBOCSÁTÓJA)** MEGJELENÉS **2014-2015** ÁR **VÁLTOZÓ**

A Steam Machines program bejelentésével a Valve az egész játék- és hardveripart meglepte, igaz, a játékra kifejlesztett, speciális barbone-PC-k korszaka még nem jött el: a tavalyra tervezett megjelenésből idén év vége, majd végül 2015 lett, annak ellenére, hogy a Valve több gyártóval megállapodott, páran pedig már nem tudtak visszalépni a szerződésben foglalt határidőktől (és itt bele is ütközünk abba a sokak által figyelmeztető jelleggel felhozott dologba, miszerint a Valve még nem tudja, hogyan működik a hardverek világa). Így járt a bivalyerős gamer-PC-kről híres Alienware is, amely úgy döntött, hogy ha törik, ha szakad, idén kiadja az első Steam Machine-t, az Alienware Alphát. Egy bökkenő van csupán: a Steam Machine-ek elengedhetetlen kellékeként beharangozott, Linux-alapú SteamOS operációs rendszer még nincs kész, nélküle pedig a hivatalos sajtóinformációk szerint nem Steam Machine a Steam Machine. Mint az azonban az augusztusban megrendezett kölni Gamescomon kiderült, a Valve engedett a gyeplőn, és a korai fecske gőzgépek úgy is megkapják a Steam Machine plecsnit, hogy eredetileg Windows 8.1 operációs rendszerrel érkeznek. Egyelőre úgy tűnik, több SteamOS nélküli gép is napvilágot lát, míg utóbbi rendszer fejlesztése akadályokba ütközik. Egyrészt a linuxos alapok és az OpenGL erőltetése nem teszik alkalmassá a SteamOS-t a komoly játékfejlesztésre, másrészt a program sok olyan funkciót nélkülöz, amiket a PC-s játékosok megszoktak a Microsoft több évtizedes uralma alatt.

Hófehér tuning-VGA a Galaxytól

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 750 TI HOF** GYÁRTÓ **GALAXY**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **150 DOLLÁR**

Egyesek nem férnek a bőrükbe, és még az olyan, passzív hűtéssel is elvegetáló videokártyákat is igazi szörnyekké doppingolják, mint a GeForce GTX 750. A Galaxy nevű gyártó GTX 750 Ti HOF nevű terméke egy fehér nyákra épített VGA, ami a 28 nm-es csíkszélességgel készült GM1070-es videochip 640 CUDA magjára támaszkodik. A GPU-t 2 GB-nyi, 128 bites GGDR5-ös RAM egészíti ki. És hogy mi ebben a pláne? Nos, a GPU-t és a VRAM-ot 30, illetve 15 százalékos teljesítménynöveléssel erősítette meg a Galaxy, így érve el, hogy a mindössze 150 dolláros termék egy három ventilátoros monstrumnak nézzen ki. A GTX 750 Ti HOF igazi különlegességnek tűnik, mely egyelőre nem kapott hivatalos európai megjelenést.



AMD: új FX-ek szeptemberben

TERMÉK NEVE **AMD** GYÁRTÓ **FX-8370, FX-8370E, FX-8320E, FX-8300, FX-4320** MEGJELENÉS **SZEPTEMBER** ÁR **90-189 DOLLÁRIG**

Az AMD öt új FX-szériás processzorral jelentkezik szeptemberben. Az újdonságok a Socket AM3+ foglalatot használják, igaz, csak az említett platform még nem jelenti egyből, hogy deszkánk kompatibilis az AMD új FX-felhozatalával (erről a BIOS adhat felvilágosítást). A friss FX-ek 1886 MHz-es DDR3 memóriákat támogatnak, és meglehetősen baráti tulajdonságokkal bírnak. A 189 dolláros FX-8370 nyolc magot, 4,1/4,3 GHz-es alapórajelet, 4x2 MB L2 és 8 MB L3 gyorsítótárat, valamint 125 wattos fogyasztást kínál. Ugyanezekkel a számokkal operál a 95 wattos, de szintén 189 dolláros FX-8370E is (a 30 wattos fogyasztáskülönbség nem változtat annyit a processzor kakaóadagján, hogy

az E-variáns olcsóbb lehessen). Az FX-8320E is 8 magos, valamint a cache-ek is pontosan ugyanolyanok, mint a két már említett modell esetén, de a 3,4/4 GHz-es alapórajel már 50 dollárral alacsonyabb, 139 dolláros listaárat tesz lehetővé. Az FX-8300 125 wattot eszik és már csak 3,3/4,2 GHz-es (tehát szélesebb) frekvenciatartománnyal üzemel, míg a lista aljára az FX4320 került, mely mindössze 4 magos, 2x2 MB L2 cache-t foglal magába, és szintén 95 wattot eszik a maga 4/4,2 GHz-es teljesítménye kedvéért. Pontos árat a két utolsó termék esetében még nem tudunk, de valószínű, hogy olyan 100 dollár körül alakulnak majd. Jó hír az új processzorok érkezése mellett, hogy a pletykák szerint az AMD a korábbi, már piacon lévő termékeket árcsökkentésnek veti alá, így például az FX-6300 90 dollár körüli áron lesz kapható.

Huawei Ascend Y330

Belépő modell baráti áron

[ÍRTA CHOCHO] A múlt hónapban bemutatott Huawei Ascend P7 a csúcskategóriára tört, ám a kínai gyártó korábban inkább az olcsó és jól használható készülékeiről volt híres, így nem meglepő, hogy az Y330-cal továbbra is képviselteti magát ebben a kategóriában.

A Huawei Ascend Y330 egy apró kis fehér dobozban futott be a szerkesztőségünkbe, melyben a készüléken túl egy töltőt, a hozzá tartozó adatkábelt, valamint egy közepes minőségű fülhallgatót találtunk. Figyelmünk természetesen azonnal az Y330-ra terelődött, amit kézbe véve úgy éreztük magunkat, hogy kicsit visszarepültünk az időben. Emlékeztek rá, milyen volt, amikor 2010 környékén a nagyobb mobilszolgáltatók egyszerre hoztak be egy rakás alacsony áron hozzáférhető, de ezzel együtt kezdetleges androidos okostelefont, amelyek jórészt szintén a Huawei üzemeiből kerültek ki? Amennyiben a válasz igen, akkor már tudjátok, mire számíthattok, ha marokra fogjátok az Y330-at. Apró, 4 hüvelykes telefonról van szó, amit mezei TFT kijelzővel láttak el, így abszolút nem kelt minőségi hatást, sőt, igazából már az is csoda, ha a Super-AMOLED-es készülékek korában nem ég ki az ember szeme a homályos, de erős háttérvilágítású kijelző miatt. Persze szó sincs arról, hogy az Y330-nak rossz képernyőpanelje lenne: épp csak manapság szokatlan ilyen puritán, kizárólag a funkcionalitás oltárán áldozó termékkel találkozni.

KICSI A BORS, DE OLCSÓ

Természetesen nem csak a szerény, 480x800-as natív képfelbontású panelre igaz, hogy céltudatos mérnökök keze munkáját dicséri: az Y330 olcsóbb műanyagból készült, itt-ott recseg kicsit, hátulja sima, mint a műjégpálya, a tipikusan „kínai gagyi" hatást pedig csak erősítik az ide-oda pakolt gombok és csatlakozók. Na, nem mintha ezekből sok lenne a készüléken: oldalt egy micro-USB bemenetet találunk, fent a bekapcsológombot, oldalt a hangerő-szabályozót, hátul pedig a tényleg csak végszükség esetén használható kamerát leljük fel, és az androidos körökben kötelező microSD-bővítőhely sem maradt ki a repertoárból. Ennél többet nem is kell tudni az Y330 külsejéről, a magunk részéről csak annyit teszünk még hozzá, hogy jó eséllyel nem ez lesz az a telefon, amivel villogni fogunk a haverok előtt.

NEM EZZEL FOGSZ LÁNYOKAT LENYŰGÖZNI, DE HA MÉG CSAK MOST ISMERKEDSZ AZ OKOSTELEFONOK VILÁGÁVAL, AKKOR ÉRDEMES LESZ ELGONDOLKODNOD RAJTA

Ugyanakkor fontos tudni, hogy a Huawei egyáltalán nem igénytelenségből döntött a minimalista dizájnmegoldások mellett, hanem mert a cégnél valószínűleg jól tudják, hogy az átlagfelhasználókat (például a kezdő egyetemistákat) nem veti fel a pénz, és sokan már annak is örülnek, ha olyan készülékre tehetik rá a mancsukat, amivel kommunikálhatnak az interneten, e mellé gyors, és akkor sincs komoly tragédia, ha esetleg elhagyják valahol. Ezt a praktikusságot a belső komponensek összeválogatásánál is követték a kínai mérnökök: a 2 maggal operáló, 28 nm-en készült, 1,3 GHz-en pörgő SoC a legtöbb divatapplikáció (Facebook, Twitter, 4square) igényeit bőven kielégíti, az 512 MB-os belső memória pedig elég hozzá, hogy 3-4 alkalmazás is szaggatás nélkül fusson egyszerre a telefonon. Ezen persze az alacsony képfelbontás is segít, az egyébként viszonylag (persze csak az Y330 kategóriájához képest) erős Mali-400MP1-es grafikuschip erőforrásait tökéletesen kiaknázva. Az eredmény egy meglepően stabil és gyors okostelefon, ami még a bonyolult 2D-s, és egyszerűbb 3D-s játékokkal is boldogul. Persze Modern Combat 5-özni senki sem fog az Y330-cal.

SZEGÉNY EMBER IPHONE-JA

Mint ahogy szelfizni vagy fényképezni sem – nem véletlen, hogy a fiatalok körében népszerű Instagrammot kihagytuk a felsorolásból. Sajnos a 3,2 megapixeles, fixfókuszos hátlapi kamera az egyetlen „szem" az Y330-on, amely jóindulattal is rossz minőségűnek nevezhető képeket és videókat készít csak – utóbbiak VGA felbontásúak, szóval a legkirályabb fesztiválkoncerteket senki sem fogja élménydús formában rögzíteni vele. Ugyanez mondható el a hangminőségről: elég gyenge, nincs mit szépíteni, bár a korrektség jegyében hozzátesszük, hogy ezen a téren a maga módján egy picit mégis jobban teljesít a telefon, mint amit a többi multimédiás funkciótól láttunk. És ha már a negatívumok is szóba kerültek, muszáj megdorgálni a Huaweit, amiért az Y330-ra is ráerőszakolta az Emotion UI fantázianevű, saját fejlesztésű android-interfészt. Azt ugyanis fejlettebb hardverre találták ki, emiatt pedig az alkalmazások megfelelő sebességével szemben érdekes kontrasztban áll a menük szaggatása, illetve az ikonok esetenként késő betöltődése. Arról már nem is beszélve, hogy az Emotion UI-ban nincsenek elkülönített menük, az iOS-hez hasonlóan minden a főlapról érhető el, így a fontosabb appokat widgetek formájában szokták kiemelni rajta, márpedig ez az Y330 esetében nem egyszerű, lévén a kis felbontás miatt kevés ikon fér el normálisan a telefon kijelzőjén. Távol álljon tőlünk, hogy rootolásra buzdítsunk benneteket, de az Y330 esetében talán mégis érdemes feltelepíteni egy szűz Android 4.2.2-t (ennek módosított változata fut a bolti modellen is).

NA, DE MILYEN OLCSÓ?

A cikkben sokszor emlegettük, hogy az Y330 olcsó, konkrét árat azonban nem írtunk, mert szerettük volna, ha tényleg sokként ér benneteket. Felkészültetek? Oké: a Huawei Ascend Y330 kártyás csomagban cirka 20.000 forintért elhozható! Bizony, jól olvastátok, ez csak kicsit több, mint egy kurrens konzolra készült játék bolti ára. Így már talán nem meglepő, hogy a csúnyácska külalakot és a gyenge multimédiás megoldásokat is elnézzük a készüléknek. Az 1500 mAh-os akkumulátor, a beépített WiFi és GPS, valamint az egész tűrhető sebesség egy kiváló ár-érték aránnyal felvértezett telefont mutat be az Y330 képében, amit bátran ajánlunk gyerekeknek, kevés pénzből gazdálkodó fiataloknak, vagy az okostelefonokkal még csak ismerkedő érdeklődőknek. Aki viszont minden igényt kielégítő készüléket szeretne, az jobb, ha pár kategóriával feljebb keresgél, és gondolatban felkészíti magát a 60-100.000 forint körüli árcédulákra.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.huawei.hu**
Ár: **kb. 24.000 Ft (kártyafüggetlenül)**

PC GURU INDEX 8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

LOGITECH G502 PROTEUS CORE

[ÍRTA PROCI] **Ha valaki úgy véli, hogy olyan új funkciót, ami egyben hasznos is, nem tudnak már kitalálni az egérgyártók, téved. A Logitech MX/G szériája ugyanis új taggal bővült, aminél elsőként próbáltuk ki a Surface-tuning szolgáltatást. A G600 millióonyi gombja nem mindenkinek volt hasznos, ám a Surface-tuning egy olyan extra, amely minden játékosnak, sőt, minden felhasználónak a hasznára válhat.**

A G502 szoftverét feltelepítve pár perc alatt beállíthatjuk azt a felületet, amin használni szeretnénk egerünket. Ilyenkor nyolcas alakban kell mozgatnunk kellően gyorsan az egeret, a szenzor és a szoftver pedig figyeli a pontosságot. A tuning után sokkal pontosabban pozicionál az egér, amit tesztünk során is tapasztaltunk egérpadon és szimpla asztalfelületen egyaránt. Mindehhez abszolút felső kategóriás tudást és felépítést kapunk, így például a szenzor 12.000 dpi pontosságú, és akár 1000 Hz-es lekérdezésre is képes – ezek olyan értékek, amelyek már a hardcore játékosok igényeit is kiszolgálják. Az egérgörgő kellően bordázott, az alatta lévő gombbal pedig válthatunk a szabad pörgés és a klasszikus, lépcsős görgetés között. A G502 belső memóriát is kapott, és mind a tíz gombja apró részletekig makrózható. Ez azt jelenti, hogy akár a gombnyomások közti időt is felprogramozhatjuk, majd mindezt elmenthetjük az egér memóriájába, így minden gépen ugyanazt a makrókészletet kapjuk. A profilok között dedikált gombbal válthatunk, ami szintén hasznos extra. Alapértelmezetten a DPI-váltáshoz is külön gombok járnak, ám itt a lépésközöket a szoftverben 50 dpi-nként beállíthatjuk; az oldalsó nagy gomb a DPI-Shift, amit nyomva tartva egy megadott DPI-re esik le a sebesség

– mesterlövészeknek első osztályú segítség. És nem is lenne gamer-egér a G502, ha nem világítana; ugyan színből csak kéket kapunk, cserébe viszont pulzálást is választhatunk.

A végére hagytuk a legfontosabbat: az ergonómiát. A G502 szakított az eddigi, gömbölyded formával, helyette vagány, szögletes formavilágot kapott, ami jól néz ki, a közepes- és nagy kezűeknek is kényelmes, de nem tölti ki úgy a tenyerünket, mint például a G500-as. A súlyelosztásról sem feledkeztek meg a készítők, összesen 5 darab, egyenként 3,6 grammos súlyt helyezhetünk el a rágcsáló aljának különböző részein. Összességében a G502 a tökéletes gamer-egér, ami mindent tud, sőt, az új extrák vannak olyan hasznosak, hogy akár egy korábbi G-ről is megérheti váltani, ám a csere előtt mindenképpen próbáljátok ki az új modellt, hiszen a laposabb kialakítás (majdnem Razer formavilág) nem biztos, hogy mindenkinek kényelmes lesz.

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **www.logitech.com/hu-hu**
Ár: **24.000 Ft**

PC GURU INDEX 9.4
NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

SAMSUNG SSD 850 PRO 256 GB

[ÍRTA PROCI] **Alig pár éve lépett be a magyar SSD-piacra a Samsung, de sikerült már a második generációval, a 830-as szériával meghódítani a vásárlók szívét. Az igazi sikert aztán a 840 EVO hozta el, bár itt sokan ágáltak amiatt, hogy a cég TLC, azaz 3 bites MLC cellákat használt, és 1000x-es újraírást garantált, ám azóta a Samsung elmondása szerint még nem jött vissza ilyen SSD „besült" NAND chipekkel.**

A legújabb generációs SSD-knél ismét új NAND chipekkel kell megbarátkoznunk, és ezek komoly változást hozhatnak a tárolók piacán mind az ár, mind a kapacitás és strapabírás tekintetében. A Samsung V-NAND egy speciális 3D NAND technológia, ahol a cég több rétegben pakolta egymásra a cellákat, amik 2 biten tárolják az adatokat, és mivel a Samsung 40 nm-es gyártástechnológiát választott, kellően messze vannak egymástól. Ez utóbbi igen fontos tényező, hiszen így sokkal kisebb az esélye annak, hogy a cellák „beégnek", ráadásul a Samsung a szigetelőanyagot is megváltoztatta, ezáltal jelentősen kitolódott a cellák életkora. A 850 Pro második generációs, 32 rétegű V-NAND flash chipekre épül, amelyek az előző SSD generációkból ismert MEX3-as, 400 MHz-en üzemelő vezérlőhöz kapcsolódnak. Ez azt is előrevetíti, hogy a csatlakozás ezúttal maradt SATA6G, ami lehet, hogy nem a leggyorsabb, de még jó ideig a legelterjedtebb lesz az M.2 és a SATAe mellett. A névben szereplő „Pro" jelzés mutatja, hogy ezeket a tárolókat a Samsung kifejezetten professzionális felhasználásra szánja, vagyis az elsődleges cél nem a legolcsóbb, hanem a legmegbízhatóbb, de még mindig megfizethető SSD megalkotása volt. A vezérlő mindehhez támogatja a meghajtón belüli titkosítást is, ám az áramkimaradás elleni védelem (kondenzátorok a gyorsítótárnál) kimaradt.

A Samsung a 256 GB-os, általunk is tesztelt példánynál 550/520 MB/s-os szekvenciális értékeket adott meg, mi azonban csak 518/495 MB/s-os tempót mértünk, ami azért még így is jó eredménynek számít. További jó hír, hogy ellentétben a SandForce 228X-es SSD-kel a 850 Pro érzékelten a tovább nem tömöríthető adatokat is maximális sebességen kezeli. A vezérlő már korábban is bizonyította, hogy igen gyors tud lenni, és ez a mostani IOPS

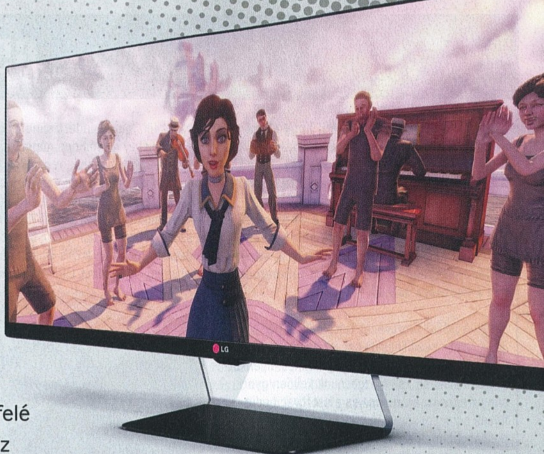
értékeken is megmutatkozott (AS SSD 4K/64: 97 864/83 212 IOPS). Mindehhez valamivel 50 ezer forint felett juthatunk hozzá, ami nem a legalacsonyabb ár, cserébe viszont ne feledjük, hogy 10 év garanciát kapunk, ami egyedülálló az SSD-k világában. Aki ennél olcsóbbat szeretne, válassza a Crucial MX100-at vagy a Samsung 840 EVO-t, vagy várjon úgy novemberig, amikor megjelenik a 850 EVO.

Eszköz: **SSD**
Info: **www.samsung.com/hu/home**
Ár: **52.900 Ft**

PC GURU INDEX 9.2
NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

LG 34UM65

SZÉLES KÉPEN ANDALOG



[ÍRTA BATE] A gyártók manapság egyre inkább a 4K felé kacsintgatnak, ám az LG egy másik területen, az UltraWide kategóriában is igyekszik nagyot villantani. A cég nyár folyamán rukkolt elő egy termékcsaláddal, melyből mi a 34 colos UM65-öt vettük szemügyre.

A hétköznapinak semmiképp nem nevezhető monitor egy hatalmas dobozban érkezett hozzánk, ami nem véletlen, hiszen a 34 colos UM65 egy közel 83 cm széles és 38 cm magas képernyőt takar, amit már a csomagolásból kiemelni sem éppen gyerekjáték, az összeszereléshez pedig érdemes segítséget hívni, ha nem akarjuk, hogy bármilyen sérülést szenvedjen a „kicsike". Az extra kéz persze nem azért kell, mert olyan bonyolult lenne a készülék felállítása, csupán arról van szó, hogy az említett méret és a súly (6,3 kg) miatt nem boldogulunk olyan könnyedén, mint egy sima 16:9-es monitor esetében. Az összeszerelés viszont csak a talp felhelyezését jelenti, amit két csavarral rögzíthetünk a panel hátuljához, s ha ezzel megvagyunk, akkor jöhet a tápegység bekötése, és már kész is vagyunk, gyönyörködhetünk az új szerzeményünkben, illetve az általa nyújtott extrém képméretben.

NEMCSAK NAGY, DE SZÉP IS

Mielőtt viszont rátérnénk a 21:9-es képarány használata közben szerzett tapasztalatainkra, érdemes kicsit elidőzni a 34UM65 külalakjánál, ami garantáltan vonzza a tekintetet. Mindez köszönhető a tényleg egyedi méretnek, valamint az LG tapasztalatának a praktikus, de mégis ízléses dizájn terén. A szélesvásznú monitor a jól bevált Cinema Screen kialakítást kapta, ami annyit tesz, hogy a koreai gyártó tervezői igyekeztek minimalizálni a „nem hasznos" felületeket, így a képernyő oldalát és tetejét csak egy pár milliméteres káva fogja közre, az alsó szél pedig 17 mm-es, közepén az LG logóval. Gomboknak itt nyoma sincs, a keret alján kapott helyet egy LED-es panel, amiben egy miniatűr, joystickszerű „bütyök" található, ezzel navigálhatunk a képernyő alján megjelenő körmenüben – a rendszer és a gomb használatát kezdetben ugyan szokni kell, de ha megbarátkozunk vele, akkor villámgyorssá válik a monitorunk kezelése.

Az összképhez tartozik még a talp, ami kifejezetten stabilan tartja a méretes panelt, továbbá lehetővé teszi a képernyő előre- és hátradöntését. A megfelelő dizájn szerencsére itt is szempont volt, a 34UM65 Crystal Float fantázianévre hallgató állvánnyal rendelkezik, aminek egy fekete, kellően vékony fém adja a talpát, a „gerinc" pedig átlátszó, strapabíró műanyag, ami kis túlzással elve néha tényleg olyan hatást kelt, mintha a képernyő az asztalunk felett lebegne.

KAPCSOLJUK BE!

Csatlakozók szempontjából semmi különleges nem vár ránk a készülék hátlapján, mondhatni a manapság szükséges minimumot kapjuk, így 2 HDMI-t (ebből az egyik elég fura helyre, a panel hátuljának egyik bemélyedésébe került), egy DVI és Display Port csatlakozót, továbbá két 3,5 mm-es jack-aljzatot, egyrészt a bemenő hangnak, másrészt a fülhallgatónak. A sztereó hangszórók megléte okán hatalmas piros pont jár az LG-nek, már csak azért is, mert a beépített hangeszközök remekül szólnak, a teljesítményükre sem lehet panasz, így a készülék nemcsak munka közben állja meg a helyét, de akkor is, ha multimédiáról van szó.

A monitor lelke egy 34 colos IPS LED panel, maximum 2560x1080 pixeles felbontással, 178 fokos betekintési szöggel és 5 ms-os válaszidővel, aminek köszönhetően az LG üdvöskéje nemcsak filmnézésre, de játékra is alkalmas. Összességében nézve a 34UM65 képe kiváló, éles részletekkel és remek színátmenettel, ahogy az egy prémium készüléktől elvárható.

MINDENNAPOK 21:9-BEN

Az igazi extrát persze nem a minimalistán ízléses dizájn vagy az IPS panelektől megszokott remek képtulajdonságok jelentik, hanem a kellően szokatlan képarány, ami elsőre ugyan meglehetősen feleslegesnek tűnhet, azonban a tapasztalataink alapján könnyű hozzászokni és megszeretni. A 2560x1080 pixelen simán elhelyezhetünk egymás mellett egy böngészőt és egy Word ablakot (4:3 arányban mindkettőt), ami például igen kényelmessé teszi a cikkírást, sőt, az LG külön telepíthető Screen Split alkalmazásának hála egyetlen gombnyomással akár négyfelé is oszthatjuk a rendelkezésünkre álló teret, minden szeletbe egy-egy programot helyezve. Persze a 21:9-es képaránynak akkor van a legtöbb értelme, ha olyan munkát végzünk, ahol ki tudjuk használni a rendelkezésünkre álló extra területet. Ilyen például a video- és hangvágás, hiszen az ezekhez használatos programok esetében hatalmas könnyebbség a szélesebb kijelző, lévén jobban átlátható a munkafelület, és sokkal több hasznos információ kap helyet a képernyőn, mint egy 16:9-es monitor esetében. Dizájnereknek szintén praktikus lehet egy ekkora kijelző, lévén a tervezés során használt eszköztárak könnyedén elférnek úgy a képernyőn, hogy ne takarják ki a készülő tartalmat, és egy ilyen monitorral akár még a dupla képernyő használata is kiváltható.

JÁTSZANI IS ENGEDD

Tesztünk során persze nem hagytuk ki a játékok futtatását sem, a BioShock Infinite-et, az NFS: Rivalst és a The Crew bétáját löttük be 2560x1080-as felbontásba, és a végeredmény bizony nem okozott csalódást. A szélesebb képnek és a 34 colnak köszönhetően a teljes látóterünket betöltötte a látvány, és a 21:9-es képarány nemcsak a beleélést javította, de a képernyőn elhelyezett információk (térkép, sebességmérő, életerőcsík stb.) is annyira szélre kerültek, hogy tényleg csak akkor pillantottunk rájuk, ha szükségessé vált, és a jelenlétük egyáltalán nem zavarta a kijelzőn zajló eseményeket – ráadásul ez a megoldás negyedannyira sem terhelte meg a tesztgépet, mintha 4K-ban próbálkoztunk volna. Mindez persze csak akkor működik, ha a játékok támogatják az extrém képarányt és felbontást – a helyzet viszont az, hogy ez még egyáltalán nem bevett szokás, szóval ha valaki csak emiatt ruházna be egy ilyen készülékre, az okosabb, ha előtte utánanéz, hogy pontosan mely programok támogatják a 21:9-es monitorokat (a DayZ és a Dead Rising 3 például nem...).

A 34UM65 elsőre csak felesleges kuriózumnak tűnik, ám a használat során gyorsan előjönnek a szélesebb képernyő praktikumai, ennek ellenére a beszerzését csakis azoknak ajánljuk, akik tényleg ki tudják használni a 21:9 nyújtotta előnyöket. Játék közben ugyan egészen fantasztikus élményt nyújt egy ilyen monitor (ha a választott program is úgy akarja), de erre a célra okosabb a jóval olcsóbb (bár kisebb) 29UM65 vagy 25UM65-ös modelleket választani.

Eszköz: 21:9-es monitor
Info: www.lg.com/hu
Ár: 179.000 Ft

PC GURU INDEX **8.8**

- NEM AJÁNLJUK
- **MEGFONTOLANDÓ**
- JÓ VÉTEL

Huawei MediaPad M1 8.0

ÍZLÉSES MINDENES

[ÍRTA BATE] Az utóbbi hónapokban több Huawei okostelefont is bevizsgáltunk, azonban a kínai gyártó tabletjeivel még nem foglalkoztunk. Egészen mostanáig. Augusztusban befutott a szerkesztőségünkbe a MediaPad M1, ami valójában nem is táblagép, hanem phablet, hiszen ha úgy tartja kedvünk, akár még telefonálhatunk is vele.

A Huawei termékeit alapvetően a letisztultság jellemzi, ez alól nem kivétel az M1 sem, hiszen a 214,4 x 120,7 x 7,9 mm-es méretekkel bíró készülék visszafogottan elegáns benyomást kelt, ráadásul ez a kialakítás még egy kézzel is kényelmesen használható. A phabletet egyértelműen a 8 colos, 800x1280-as felbontású IPS kijelző uralja, melyet egy alul és felül kiszélesedő műanyag keret fog közre. A készülék tetején egy hangszóró található, jobb oldalán az előlapi 1 megapixeles kamerával (két érzékelővel kiegészítve), míg alul csak egy újabb hangszóró kapott helyet, fizikai gomb egy darab sem, lévén ezek már az érintésérzékeny kijelző részét képezik. Ez az egyszerűség egyébként jellemző az egész termékre, hiszen a jobb oldalon csak bekapcsoló- és hangerőszabályzó gombokat találunk, a bal oldal teljesen üres, míg felül a jack-kimenet, alul pedig 2.0-s micro USB port kapott helyet (egy-egy

A HARDVERÖSSZEÁLLÍTÁS UGYAN NEM OLYAN ERŐS, MINT A KONKURENCIÁNÁL, CSERÉBE VISZONT KORREKT ÁRON KAPUNK EGYBEN TABLETET ÉS 4G-S TELEFONT

mikrofon kíséretében). A hátlap nagy részét egy kellemes érintésű alumínium felület teszi ki, szintén műanyaggal keretezve. Felül egy 5 megapixeles kamera helyezkedik el (vaku nélkül), a műanyag burkolat alsó része pedig felnyitható, itt találjuk a microSD kártyabemenetet (az M1 32 GB-ig bővíthető), illetve a SIM tárolót. A készülék súlya mindössze 329 gramm, és külön ki kell emelni, hogy egy kiválóan összeszerelt termékkel van dolgunk, így az M1 nemcsak kellemes fogású és kecses, de még strapabíró is egyben.

AZ ALUMÍNIUM ALATT

Ami a „belsőségeket" illeti, egy-két dolgot leszámítva itt sincs miért szégyenkeznie a Huaweinek. A gép lelke egy 4 magos (fejenként 1,6 GHz) HiSilicon Kirin 910 processzor, amit soványka 1 GB RAM és egy Mali-450-es GPU egészít ki (hasonló kiépítéssel bírt a múlt hónapban tesztelt Huawei Ascend P7 is, azzal a különbséggel, hogy ott magonként 1,8 GHz és 2 GB memória állt a rendelkezésünkre). A belső tárhely alapból 8 GB, ebből nagyjából 5 GB érhető el a felhasználó számára, viszont ahogy azt már említettük, a készülék egészen 32 GB-ig bővíthető egy extra kártya segítségével. Operációs rendszerből az Android 4.2.2-t (Jelly Bean) kapjuk, megbolondítva a Huawei saját felületével, az Emotion UI 2.0-val (a megszokott mappák és menük nélkül, jó pár induló alkalmazással, váltogatható témákkal). Az erőműnek semmiképp nem nevezhető hardverkiépítés alaphelyzetben (böngészés, képnézegetés, levelezés, zenehallgatás stb.) bőven megállja a helyét, sőt, a játékok sem okoznak komolyabb problémát neki, viszont huzamosabb használatot követően, vagy nagyobb erőforrást igénylő programok kezelése esetén már elbúcsúzhatunk a teljesen „folyékony" munkamenettől, helyenként kicsit darabossá válik az élmény, és a grafikusfelület csak némi gondolkodást követően hajtja végre az utasításainkat. Mindez persze nem katasztrófa, de egy iPad vagy egy LG G Pad használata után azért kicsit zavaró a helyenként megtorpanó oprendszer.

Ami a multimédiás oldalt illeti, ha úgy tartja kedvünk, akár fényképezni is lehet az M1-gyel, a hátlapon található 5 megapixeles kamera maximum 2592x1952 felbontásban képes fotókat rögzíteni, illetve 720p-s videók is készíthetők, viszont mindennek csak nappal vagy normális fényviszonyok között van értelme, minden más esetben értékelhetetlen lesz a végeredmény. Ami a zenehallgatást és a filmezést illeti, ezen a téren már nehéz belekötni az M1-be, mindkét funkciót illetően remekül megállja a helyét, főleg a hangok terén, ami leginkább az előlapon található sztereó hangszóróknak köszönhető. Zenefájlok közül a készülék szinte mindent megeszik, a videók frontján pedig a h.263, h.264 és az mpeg4 formátumok javasoltak, akár Full HD-s méretben is.

A Huawei nagyon ért a szép, letisztult dizájnhoz, és erre kiváló példa az új 8 colos tablet/okostelefon hibridjük is.

KEVESEBB, DE MÉGIS TÖBB

Bár a MediaPad M1 ára (függetlenül nagyjából 90.000 Ft, szolgáltatónál előfizetéssel olcsóbb) elsőre kicsit húzósnak tűnhet, főleg annak fényében, hogy ezen összegért akár már egy jóval erősebb hardverkiépítettséggel rendelkező Nexus 7 is kapható, nem szabad elfelejteni, hogy a Huawei terméke ezen az áron nemcsak wifikapcsolatot biztosít a felhasználóknak (a konkurenciával ellentétben), hanem adott az EDGE, HSPA és LTE adatátvitel is. A telefonálás ugyan kissé macerás egy ekkora készülék esetében, hiszen a folyamat nemcsak rendkívül bután fest, de az M1 méretei miatt a mikrofon is meglehetősen messze esik az ember szájától, ám egy headset bevetésével máris orvosolható a probléma, és ebben az esetben a hívás minőségére sem lehet panasz – ez a kiegészítő viszont nem része az alapcsomagnak, amiért a Huaweinek jár a fekete pont.

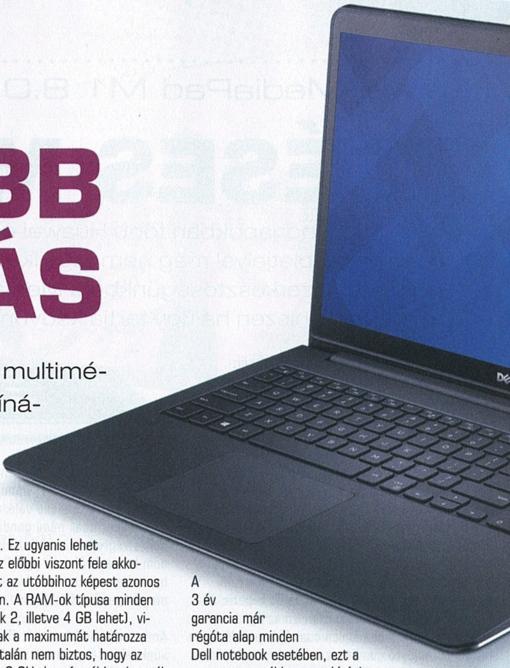
A 4G-s adatátvitel azonban még nem minden, hiszen az M1-nek van még egy aduásza, méghozzá a 4800 mAh teljesítményű lítium-polimer akkumulátor képében, ami még a SIM-kártya használata mellett is hozza a 10 órás üzemidőt, ha pedig csak a wifit használjuk, akkor további extra órák nyerhetők ki az aksiból. Éppen ezért a MediaPad M1 összességében egy kifejezetten jópofa társ, lévén egyrészt szép és könnyen használható, egyaránt betölti a tablet és az okostelefon funkciót, médialejátszónak sem utolsó, és attól sem kell tartanunk, hogy folyamatos használat mellett naponta a töltőre kell dugni. Ugyan ezen az áron nagyobb képernyőjű és erősebb készülékek is vásárolhatók, azonban ezeknél biztos, hogy mellőznünk kell a telefonfunkciót, „csak" egy tabletet kapunk, így ha valakinek tényleg egy ízléses phabletre fáj a foga, akkor a Huawei megoldásával nagyot nem tévedhet.

Eszköz: **phablet (tablet és okostelefon egyben)**
Info: **www.huawei.hu**
Ár: **kb 90.000 Ft (függetlenül)**

PC GURU INDEX

8.2

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL



Dell Inspiron 5547

GYENGÉBB FOLYTATÁS

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] A Dell a nyár során frissítette multimédiás és belépő szintű notebookjainak kínálatát, melyek közül a papíron komolyabb játékok futtatására is alkalmas Inspiron 5547 járt nálunk.

Lassan itt az ősz, ami egyeseknek az iskolakezdést, számunkra pedig a szokásos évenkénti termékfrissítéseket jelenti. A Dell nemrég rántotta le a leplet legújabb hordozható termékeiről, melyek közül a középkategóriás Inspiron 5547 landolt nálunk először. A lassan kifutó státuszba kerülő példányok közül szinte mindegyikhez volt szerencsénk, és általánosságban elmondhatjuk róluk, hogy pár típust kivéve a gyártó 2013-as választéka elég erősnek mondható. A korábban népszerű és valóban remek Inspiron családot végre megmentették attól, hogy sokéves szenvedés után végleg a szakadékban végezze. Erre mi sem lehetne jobb példa, mint a gyönyörű és nem csak külseje miatt kívánatos 7000-es széria.

MÉLTÓ UTÓD?

Mostani tesztalanyunk az Inspiron 5537 utódja, és ez már a számozásából is rögtön sejthető. Az egyik legfontosabb és leginkább szembetűnő változás, hogy a tervezők száműzték az optikai meghajtót a masinából, így lassan alig marad olyan típus, amelyben még találhatunk ilyesmit – vélhetően a többi gyártónál is ez lesz a trend, ami a digitális értékesítés és tartalomfogyasztás korában abszolút érthető lépés. Az olvasó hiánya jó pár gramm mínuszt jelent, így a tömeg, ha nem is nagyon, de azért csökkent, 2,38 kg-ra. Alapáron 1366x768-as TN panellel rendelkező kijelzőt kapunk, felárért ugyanakkor kérhetünk 1920x1080 pixeles, érintésérzékeny változatot is – arról viszont nem szól a fáma, hogy ez is TN avagy sem, de mi azt gyanítjuk, hogy ha nem az lenne, akkor azt külön is kiemelné a Dell. Ami a processzorkínálatot illeti, a tesztpéldányban lévő kétmagos, Hyper-Threading és Turbo Boost támogatással rendelkező Core i5-4210U-n kívül csupán az eggyel erősebb, de továbbra is kétmagos Core i7-4510U-t választhatjuk. Az utóbbi némileg nagyobb gyorsítótárral és 300 MHz-cel magasabb órajellel bír – ezért az extráért nagyjából 20 ezer forintot kér tőlünk a Dell.

Az igazi trükközés viszont a VGA-nál van. Dacára ugyanis a nem túl barátságos árcédulának, a Dell képes volt beletenni a gyengébbik Radeon R7 M265-ös videokártyát a gépbe. Az AMD többfélét is gyárt ebből a modellből, és a különbségek ezúttal nem elhanyagolhatók. A grafikusmag 384 shader-egységet tartalmaz, ezek mindegyike 725 MHz-en dolgozik (GPU Boosttal legfeljebb 825-ön), de a probléma a mellette lévő memóriamodulokkal és az azokhoz tartozó sínrendszerrel van. Ez ugyanis lehet 64, illetve 128 bites, az előbbi viszont fele akkora sávszélességet jelent az utóbbihoz képest azonos memória-órajelek esetén. A RAM-ok típusa minden esetben DDR3 (méretük 2, illetve 4 GB lehet), viszont az órajeleknek csak a maximumát határozza meg a gyártó, így egyáltalán nem biztos, hogy az minden esetben effektív 2 GHz lesz (az új Inspironnál ez 1.8 GHz volt). Ez azt jelenti, hogy a gyakorlatban kapunk egy, a modern integrált videokártyáknál alig gyorsabb, de különálló megoldást, ami egyszerre megdöbbentő és szomorú. A 64 bites memóriabusz gyakorlatilag ellehetetleníti a jobb sorsra érdemes grafikusmag működését, olyannyira, hogy néhány játék esetében szinte nem is éri meg használni a dedikált VGA-t, ami több mint lesújtó.

A 4 GB memória és az 500 GB-os merevlemez szintén sztenderd, a készülék előbbiből hivatalosan csak 8-at támogat, a hagyományos mágneses adattároló helyett pedig mi magunk tehetünk be SSD-t. A 100 Mbit-es vezetékes hálózati kártya igencsak méltatlan 2014-ben, pláne, hogy mellette egy 802.11ac szabványú WiFi kapott helyet. Az új Inspiron kék és ezüst színekben kapható, nálunk utóbbi járt.

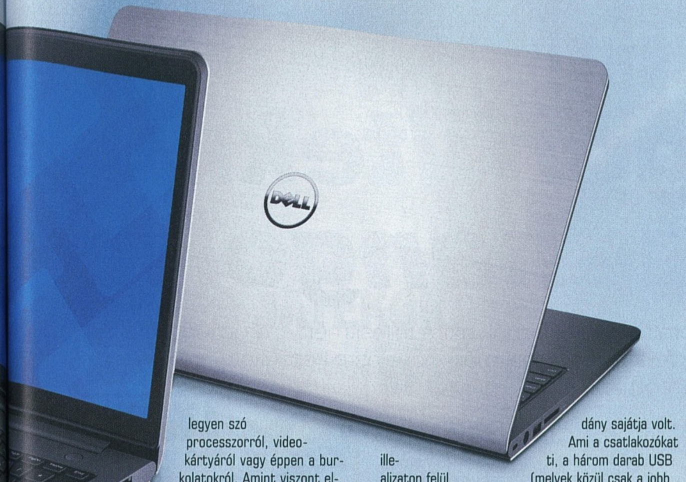
A 3 év garancia már régóta alap minden Dell notebook esetében, ezt a sorozatot továbbra sem kívánja megtörni a gyártó, ami dicséretes. A 177 ezer forintos végfelhasználói árba csupán egy Ubuntu Linux operációs rendszer fért bele, a Windows 8.1-ért mélyen a pénztárcánkba kell nyúlni, ugyanis ezért már több mint 20 ezer forintos felárat kell kicsengetni. Arra mindenképpen figyeljünk, hogy a Windows 8.1 se a vezetékes, se a vezeték nélküli hálózati kártyát nem ismeri fel alapból, így a telepítés előtt érdemes legalább az ezekhez szükséges illesztőprogramokat beszerezni a gyártó oldaláról.

FORRÓ? LANGYOS?

Az alaphardverek feltérképezése után a hűtőrendszerrel folytattuk az ismerkedést, és a gép ezen része vegyes érzéseket hagyott bennünk. Normál használat mellett rendkívül halk az 5547-es megoldása, és a hőmérsékleti értékek is alacsonyak,

Dell Inspiron 5547 jellemzők

Processzor	Intel Core i5-4210U 1.7-2.7 GHz
Memória	4 GB DDR3L, 1600MHz
Videokártya	Intel HD Graphics 4400 + AMD Radeon R7 M265 2 GB
Optikai meghajtó	–
LCD	15,6" (1366x768, fényes, TN)
Merevlemez	Seagate 500 GB 5400 rpm SATA-II HDD
Hálózat	Realtek 100 MBit, Intel Dual Band Wireless-AC 3160 802.11ac, Bt. 4.0
Csatlakozók	2x USB 3.0, 1x USB 2.0, HDMI, Bluetooth 4.0, SD kártyaolvasó
Akkumulátor	43 Wh
Operációs rendszer	Ubuntu Linux
Tömeg	2,38 kg
Garancia	3 év
Kiskereskedelmi ár	177 ezer Ft



legyen szó processzorról, videokártyáról vagy éppen a burkolatokról. Amint viszont elkezdjük komolyabban terhelni a rendszert (mondjuk elindítunk egy játékot), a hűtőnek rendesen megjön a hangja, méghozzá szinte átmenet nélkül, mintha az apró ventilátornak csupán két állása lenne – cserébe viszont a hőmérséklet nem szökik az egekbe, nagyjából 80 foknál megáll. A dedikált videokártya szenzorát ugyanakkor semmivel nem tudtuk kiolvasni, de a burkolat hőmérsékletéből kiindulva sokkal melegebb az sem igazán lehetett.

A sztereó hangszórópár nem igazán fejlődött az előd óta, márpedig a tavalyi 5537 kevés hibáinak egyike pont az audiorendszer volt. Az átlagos, sőt, talán még annál is gyengébb hangszórók ugyan tisztán szólnak és hangosak is, azonban nemcsak a mély-, de a középtartománnyal is hadilábon állnak. Zenehallgatásra így nem igazán ajánljuk, sorozatok fogyasztására viszont simán alkalmas.

EGY KIS POZITÍVUM

A készülék legfőbb vonzerejének egyértelműen a külseje tekinthető, amely kétségkívül impozánsra sikerült. Bár ezüstben is mutatós, az 5547 kékben igazán vagány. Ám a csinos, fémes külső kicsit csalóka, hiszen mind az alsó, mind a felső burkolat viszonylag gyenge, egy kézzel simán benyomhatjuk őket, és ez főleg az alsó fedél esetében lepett meg minket. A készülék szerelése viszont gyerekjáték, két csavar kitekerése után az egész hátlap kipattintható, így minden fontosabb hardverelemhez hozzáférhetünk. A zsanér a burkolatokkal ellentétben meglepően fickós, mindenképpen a jobb minőségű műanyagból készült, nem fog egyhamar kikopni.

A billentyűzet sajnos nem egyezik meg azzal, amit az elődnél próbáltunk, bár annyira rossznak azért nem tekinthető. A legnagyobb problémája talán a túl magas nyomáspont és a tény, hogy olyan érzésünk van gépelés közben, mintha vadul csapkodnánk a klaviatúrát. Ezt leszámítva sok gond nincs vele, a gombok stabilitása rendben van, és a félregépelések száma is minimális volt a próbahét alatt. A touchpaddel alapjában véve elégedettek voltunk, még a felülettel egybeépített gombok is egész jól működtek, viszont néha egész egyszerűen nem volt hajlandó megmozdulni a kurzor, hiába simogattuk a téglalap alakú fekete területet. A jelenség azért is érthetetlen, mert a jobb és bal gombok ettől függetlenül továbbra is működtek. Alvó állapotba küldtük a gépet, majd visszatérés után a jelenség magától eltűnt, mindenesetre a hiba elég szokatlan, bár az is lehet, hogy ez csak a tesztpéldány sajátja volt.

Ami a csatlakozókat illeti, a három darab USB aljzaton felül (melyek közül csak a jobb oldali kettő támogatja az újabb, 3.0-s szabványt) egy HDMI-t, egy LAN dugaszt és egy kombinált fejhallgató kimenetet/mikrofon bemenetet találunk, a memóriakártya-olvasó ezúttal oldalt kapott helyet. Az USB csatlakozók egyike sem tud áramot biztosítani a gép alvó vagy kikapcsolt állapotában, illetve ha régebbi projektorok segítségével szeretnénk prezentálni, akkor jobb, ha tudjuk, hogy analóg (D-Sub) videokimenet se kapott helyet a készüléken.

Kell-e többet mondanunk a kijelzőről annál, hogy 1366x768-as felbontással és TN technológiára épülő TFT panellel rendelkezik? El kellene már felejteni ezeket az LCD-ket, sajnos pontosan olyan színvilággal és betekintési szögekkel bír, mint bármelyik hasonló társa az elmúlt négy évből.

A 43 Wh-s akkumulátornak köszönhetően az új Inspiron képes hozni az átlagot, azaz a 4 órás filmnézést és közel 6 és fél órás „semmittevést". Az, hogy akár másfél óráig is tudunk vele játszani, mielőtt töltőért könyörögne, szép eredmény, de figyelembe véve a 3D-s teljesítményt, ettől azért nem kell hasra esnünk. Felárért természetesen lehetőségünk van a hatcellás, 58 Wh-s akkumulátor begyűjtésére, de még az is elmarad az 5537 65 Wh-s sztenderd aksijától.

HANYAGOLHATÓ

A Dell egyik legújabb Inspironja nem aratott sikert szerkesztőségünkben, még annak ellenére sem, hogy a külseje valóban kedves a szemnek. Ez az egyetlen olyan pontja a készüléknek, ami miatt valószínűleg így sem fog megbukni a piacon, hiszen még ma is nagyon sokan vesznek pusztán kinézet alapján hordozható terméket, legyen szó akár mobiltelefonról, táblagépről vagy éppen notebookról. Sem üzemidőben, sem hardverek tekintetében nem tudja utolérni elődjét, a legtöbb esetben még megközelíteni se. A hűtő- és hangrendszeren nem sikerült érdemben javítani, a kijelző tizenkettő egy tucat, és úgy általánosságban is elmondható, hogy egy jól kinéző, de túlságosan középszerű noteszgép lett az 5547 – ráadásul még drága is.

Eszköz: **notebook**
Info: **www.dell.hu**
Ár: **177.000 Ft**

PC GURU INDEX
6.5
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Intel Devil's Canyon CPU

Tuningőrültekre hangolva

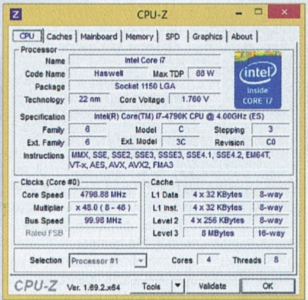
[ÍRTA PROCI] A tuningot mindenki szereti: ingyen kapunk extra teljesítményt, ergo jobb játékélményt. Az Intel állítja: új CPU-i kifejezetten teljesítménynövelésre készültek – megnéztük, hihető-e a reklám, és kinek éri meg váltani.

Egészen a 386/486-os időkig visszavezethető a tuning, sőt, régen a Turbo gomb is általános volt a gépeken. Az igazi, őrült teljesítménynövelés aztán a Pentiumok, majd a Pentium II/III idejében indult meg és tart azóta is – olyannyira, hogy ma már az Intel sem titkolja vagy ellenzi az órajelemelést, sőt, legújabb processzorcsaládjával egyenesen támogatja is azt. Az „új" jelző jelen esetben sajnos még nem a Broadwell kódnevű szériát jelenti, a 14 nm-es generációváltásra év végéig várnunk kell. Jelen tesztünk alanya a Haswell-Refresh széria legnagyobb tagja, a Core i7-4790K. A névből látható, hogy túl sok újdonságra itt nem kell számítani, csupán némi finomhangolás, árkorrekció és sok-sok marketing van új termékcsaláddá összegyúrva. A Haswell-Refresh a teljes eddigi CPU kínálatot váltja LGA1150 platformon, de a hatalmas raktárkészletek miatt még jó darabig kaphatók lesznek a régebbi modellek is. Az új széria két hullámban érkezett: először megjelentek a piacon a normál modelleket váltó Core i3/i5/i7 modellek, majd június második felében a „K" jelzésű, tuningra kihegyezett példányok is. Pentium és Celeron oldalon még nem tudni, mikor érkezik váltás (ha egyáltalán), jó hír viszont, hogy árban az elődöket követi a friss széria, de mindegyik CPU egy leheletnyit erősebb és/vagy olcsóbb. Azt már most elmondhatjuk, hogy meglévő Haswell CPU-t leváltani Refresh modellre nem érdemes, de aki új gépet épít, az többet kap – feltéve, hogy az új modellek ára végre beáll a cég által meghirdetett célértékre.

HŰVÖSEN, GYORSABBAN

A tuningra kihegyezett modell nem úszta meg „menő" elnevezés nélkül, ez lett a Devil's Canyon. A Core i7-4790K jelenleg a platformon elérhető legerősebb CPU – ez azt jelenti, hogy már alap órajelen is erősebb a 4770K-nál (4 GHz alapjáraton, 4,4 GHz Turbó módban), továbbá új ragasztópasztát kapott a lapka és a hősapka közé, valamint a tápáramkörök minőségén is javított az Intel. És mi az ígéret mindehhez? Eredetileg voltak olyan hírek, hogy léghűtéssel, válogatás nélkül kapjuk meg az 5 GHz-et (feszültségemeléssel), a valóságban viszont csak annyit történt, hogy egyszerűbb és sikeresebb lesz a tuning az új modelleknél.

A tesztre érkezett Engineering Sample 4790K-t ennek megfelelően a hozzá illő, prémium kategóriás Z97 alaplapokban hajtottuk meg: kipróbáltuk ASUS Maximus VII Gene-ben, Gigabyte Z97X-Gaming G1 BK-ban, MSI Z97 MPower Max AC-ben és ASRock Z97 Extreme6-ban is. Mindehhez egy óriási, torony kialakítású processzorhűtőt szereltünk fel (Xilence M610). Elsőként gyári alapbeállítások mellett vizsgáltuk meg a processzor teljesítményét. Itt minden tesztben minimális gyorsulást mértünk, ami a 3,5 GHz-ről 4 GHz-re megemelt órajeleknek köszönhető – a Turbo Boost beállításait nem vették agresszívabbra a készítők. Ennél fontosabb információ, hogy az eddigi csúcstartó 4770K-val összehasonlítva az üzemi hőmérsékletek csökkentek, hiszen a lapka hatékonyabban képes leadni a termelt hőt; mindezt annak ellenére értük el, hogy az Intel 84 Wattról 88-ra növelte a TDP-t (Thermal Design Power). Elsőként az UEFI-kből indítható, automatikus tuningot próbáltuk ki, majd ezt követte az agresszív feszültségemeléssel, letiltott energiatakarékos módokkal és memóriatuninggal fűszerezett manuális túlpörgetés. A CPU-t sorra teszteltük mindegyik alaplapban, de bármilyen beállítást, bármilyen magas feszültséget is választottunk, 4,8 GHz-nél tovább nem jutottunk. 4,9-5 GHz-en el sem indultak a tesztrendszerek. 4,8 GHz mellett a rendszer több alaplapnál (például ASUS Maximus VII Gene) felállt, de az első komolyabb tesztnél le is fagyott. A 4,7 GHz már jobb volt, de sajnos a hosszabb



Hiába próbálkoztunk, stabil rendszert csak 4,6 GHz-re húzott órajel esetén tudtunk összehozni a 4790K-val.

tesztek itt is sorra lefagytak az összes deszkánál, vagyis sem alaplapi, sem pedig hűtési gond nem volt. Végül a stabilitást 4,6 GHz-es órajelnél sikerült elérnünk, amin természetesen felettébb gyors a processzor, ugyanakkor meglehetősen kiábrándító, hogy az új CPU semmivel sem tud többet, mint elődje, a 4770K. Azt már a teszt elején sejtettük, hogy az 5 GHz válogatás nélkül, léghűtéssel túl szép mese, de azért titkon reménykedtünk, hogy legalább valamelyik alaplapban elérjük a stabil 4,8 GHz-et.

Lehangolónak azért nem neveznénk ezt a tuningeredményt, főleg úgy, hogy ezt a 4,6 GHz-et stabilan hozta minden lapban a CPU, és hosszú stresszteszt során sem fagyott le a gép. Azt is hozzá kell tennünk, hogy a megemelt órajel mellett a 4770K-nál alacsonyabb hőmérsékletet mértünk, ami nagyon fontos információ tuningosoknak is. Ha pedig azt nézzük, hogy azonos áron egy erősebb processzort kapunk, ami hatékonyabban hűthető, máris csillagos ötöst érdemel a 4790K és úgy egészében a Haswell-Refresh széria. Persze ez még nem jelenti azt, hogy mindenki azonnal rohanjon le a PC-boltba és vegyen ilyet – Haswellről, de még Ivy Bridge-ről sem javasoljuk a váltást, mert mellbevágó gyorsulást (azonos kategóriákon belül) nem fogunk tapasztalni. Aki azonban új gépet épít és LGA1150-et választ, figyeljen oda, hogy az új generációt kapja!

ADATOK, MÉRÉSI EREDMÉNYEK 22 nm, Devil's Canyon, LGA1150 CPU	
CPU órajele (Alap/Turbo Boost)	4000/4400 MHz
Memóriavezérlő	2×DDR3-1600
Thermal Design Power	88 W
PCMark8 Home	3551 pont
MediaEspresso 6.7 (SW)	232 s
Cinebench R15	881 pont (cb)
WinRAR	8625 KB/s
3DMark13 (Fire/Cloud/Ice)	765/8261/62034 pont
Rendszer összfogyasztása (Min/Max)	50/156 Watt

Eszköz: processzor
Infó: www.intel.eu
Ár: 87.800 Ft

PC GURU INDEX **8.8**

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

SZEREZD BE ŐKET KEDVEZMÉNYESEN!

MAGAZINOK: 2013/09, 2013/10, 2013/11

TELJES JÁTÉKOK:

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2014/03

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

ÁLOMPC

GURU

KELLEMETLEN SZEPTEMBER

Túlzottan optimisták voltunk az elmúlt hónapban, és árkorrekciót vártunk a cégektől. Nos, ez nem jött össze, sőt, sok komponens még tovább drágult, élükön a memóriával. Azért nem csak rossz hír jutott erre a hónapra: például az Ultra konfigunk több elemét is leváltottuk, kipróbáltuk a legújabb Logitech gamer-egeret, és eljátszottunk az Intel legújabb processzorával is. Ezekből is jól látható, hogy új, izgalmas hardverekből nincs hiány, és ősszel talán az árak is ismét olyan szintre csökkennek, hogy mindegyik konfigurációnál érezhető árcsökkentésről és/vagy teljesítménynövekedésről számolhatunk be.

BASIC

Az árak és komponensek frissítésekor az első lépés az lett volna, hogy a CPU-t leváltjuk a G3258-as jelölésű Pentiumra, ami nem kapott szorzózárat – amikor azonban megláttuk, hogy nagyjából minden komponens drágult, elvetettük a processzorfrissítés ötletét. Sajnos az alaplap, RAM, HDD és a VGA is drágább lett, ennek ellenére nem akartuk egyiket sem gyengébbre, rosszabbra cserélni, ezért inkább csak ajánljuk, hogy akinek még van felesleges 4000 forintja, az inkább a G3258-as CPU-t válassza, cserélje le a gyári hűtőt, és essen neki a tuningnak – 4,4-4,5 GHz könnyedén menni fog.

Alaplap	MSI B85I	24.000 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	16.300 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB Kingmax DDR3-1600MHz	12.900 Ft
Videokártya	ASUS GTX750TI-PH-2GD5	38.700 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.000 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	10.900 Ft
Összesen		133.200 Ft

GAMER

A nyár végi súlyos (ár)pluszok közepette a jó öreg FX-6300 meg sem moccant, és sikerült a teljes gamer konfig árát is szinten tartani. Próbáltunk másik alaplapot keresni, de az AM3+ platform olyannyira kiforrott, hogy már nem nagyon várható itt nagyobb átrendeződés. A 970-es Extreme4 minden szükséggel fel van szerelve, és 20 ezer forinthoz közeli ára is kiváló. Szerencsére a középkategóriában az áremelkedés csak minimális, alig több mint 2 ezer forinttal drágult a gép, amit akár egy házcserével is kompenzálhatunk. Persze ezt nem ajánljuk, sőt, arra buzdítunk mindenkit, hogy ne rontsa el az összképet egy HDD-vel – ugorjon fel az SSD-expesszre!

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	22.000 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	25.500 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	4.800 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1600 CL10 KIT	23.400 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X OC 2 GB	50.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	14.100 Ft
Összesen		170.100 Ft

ULTRA

Amelyik kategóriában nem olyan fontos az árcsökkentés, ott sikerült jobb árat kikutatnunk, de azért ez is jó hír. A legtöbb változás az Ultra összeállításban található: itt lecseréltük az SSD-t és a házat is, valamint a memóriából a Crucial összeállítását választottuk. A szintén Crucial MX100 kiváló SSD a jelenleg elérhető, legfejlettebb 2D NAND flashchipekkel és a bevált, gyors vezérlővel. A házat azonban le kellett váltanunk, mert az előző, a Fractal Design Core 3000 kikopott a piacról. A Zalman ZM-Z11 dizájnja agresszívan szögletes, emellett pedig kiváló hűtés, jó szerelhetőség és elegendő csatlakozó jellemzi.

Alaplap	ASUS Maximus VII GENE	54.000 Ft
Processzor	Intel Core i5-4690K	61.900 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.000 Ft
Memória	16 GB Crucial Ballistix Sport DDR3-1866 CL10	40.900 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	77.800 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	26.400 Ft
SSD	Crucial MX100 256 GB	30.000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Zalman ZM-Z11	19.400 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	20.700 Ft
Összesen		348.500 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A Crucial meglepte a felhasználókat az olcsó, 16 nm-es NAND flashchipeket használó MX100-assal, ami nekünk is megtetszett kiegyensúlyozott teljesítménye és alacsony ára miatt. A Samsung oldalán is komoly újdonságról számolhatunk be: megjelent ugyanis az első 3D V-NAND flashchipekre épülő SSD 850 Pro széria (lásd bővebben a 81. oldalon). Ezek a flashchipek 32 rétegben tornyozzák egymásra a cellákat és 40 nm-en készülnek, így sikerült az MLC kivitel ellenére is hihetetlenül jó strapabíróságot elérni a mérnököknek – ezt jelzi a 10 éves garancia is.

CRUCIAL
MX100 256 GB

29.900 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 850 Pro 512 GB 102.900 Ft

VGA

Ami a processzorok világában az FX-6300, az a videokártyákéban a GTX 770 – szeretnénk már R9 290-et ajánlani Ultra konfigunkba, de a GTX 770 egyre csak olcsóbb lesz. Jelenleg 77 ezer forintért találtuk meg több boltban is az MSI Twin Frozr változatát, ami egy abszolút jó videokártya Full HD/WQHD felbontásig, ráadásul most egy Borderlands: The Pre-Sequel teljes játék is jár hozzá. A belépőszinten ajánlott GTX 750 Ti ára nem sokat változott, és az R9 270X-ig felfelé nem is szívesen ajánlanánk mást, alatta pedig olyan modelleket találunk, amiknél a Full HD-t csak kompromisszumokkal érhetjük el több játéknál is.

ASUS
GTX 750 TI 2 GB

38.700 Ft

ALTERNATÍVA MSI GTX 770 TF 2 GB 77.800 Ft

MONITOR

A fejlettebb oprendszerek, a Windows 7, de különösen a Windows 8.1 kiválóan kezelik a többmonitoros kiépítést, amit nekünk is érdemes kihasználnunk, ha szűkössé vált a Full HD asztalunk. Ezúttal nem EyeFinityre vagy SurroundView-ra kell gondolni, ahol egyetlen, óriás felbontású asztalnak látja a rendszer monitorainkat, hanem szimpla többmonitoros működésre. Például választhatunk egy Full HD-s, 24-27 colos monitort főkijelzőnek, amin játszunk, e mellé pedig bepakolhatunk egy olcsó, 30 ezer forintos 22-24 colos modellt másodlagosként, amire kipakolhatjuk az állandóan szükséges programok ablakait. Ez kényelmes és olcsó megoldás, és még pár évig elodázhatjuk a 4K-ra váltást.

LG
23MB35PM-B

47.900 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27D390H 73.500 Ft

MEREVLEMEZ

Az elmúlt néhány generációváltás során sokkal halkabbá váltak a 3,5 colos merevlemezek, de még mindig nem képesek olyan csendben dolgozni, mint a notebook-változatok. Ha igazán csendes, esetleg egyben kisméretű gépet építünk, és nem elsődleges szempont a sebesség, érdemes elgondolkodni 2,5 colos HDD használatán, bár arra is fel kell készülnünk, hogy azonos áron gyengébb teljesítményt kapunk a csendért cserébe. A zaj csökkentésére jó megoldás még, ha gumibakokra szereljük a HDD-t – ilyen egységcsomagot olcsón szerezhetünk a számtech boltokban.

WD CAVIAR BLUE
1 TB 7200 RPM

14.400 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Black 1 TB 19.900 Ft

ALAPLAP

Már az előző hónapban is ajánlottuk az ASRock Z97 Extreme6 lapját, amit ezúttal is megerősítünk. Versenyképes áron rengeteg extrát kapunk, sőt, egyedüliként ezen a lapon kapunk a processzorba drótozott M.2 foglalatot is. Ezt ma még nagyon nehéz kihasználni, de a jövőben igen fontossá válhat, hiszen az 1,4 GB/s feletti adatátvitel sem jelent itt gondot. A lapválasztásnál a chipkészlet mellett a LAN-t és a hangkodeket érdemes alaposan megvizsgálni – sok múlik ezek minőségén. Szerencsére már 30-40 ezer forintos lapokon is első osztályú megoldásokkal találkozhatunk, ezért nem feltétlenül kell 100 ezer forintos magasságokba merészkednünk.

ASROCK
Z97 EXTREME6

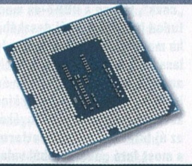
45.100 Ft

ALTERNATÍVA MSI Z97 MPower Max AC 68.300 Ft

PROCESSZOR

Épphogy lezajlott a Haswell-refresh processzorok hatalomátvétele, az Intel máris új generációt dob a piacra, ám ezúttal az abszolút csúcskategóriát váltja le. A fél-egymillió forintos gépek világában nagy durranás lesz az első, asztali PC-be készült, 8 magos CPU, ami ugyan nem megy különösebben magas órajelen (3 GHz), cserébe viszont párhuzamos munkavégzésben verhetetlen, és az első hírek szerint kiválóan tuningolható is. A másik jó hír, hogy ezek a CPU-k nagyon sok PCIe vonalat kapnak, így akár a Quad SLI/CFX megoldásnál sem kell osztókat alkalmazni.

INTEL
PENTIUM G3258



19.500 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4690 55.500 Ft

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

PROCESSZORCSERE

Helló, Guru!
Szeretném bővíteni/fejleszteni a gépemet egy erősebb processzorral ehhez a géphez:

- Alaplap: Asus P5E3
- Videokártya: Nvidia Geforce GTX 750
- RAM: Kingmax 2 GB és 4 GB DDR3 1333
- Jelenlegi processzor: Intel Core 2 Duo E8500, 3166 MHz

Ezt a 2 magos procit szeretném 4 magosra cserélni (ha az alaplap megfelelő hozzá), ezeket néztem ki:

- Intel Core 2 Quad Q8300
- Intel Core 2 Quad Q9300
- Intel Core 2 Quad Q9400

Ha van hozzá javaslatod, szívesen fogadom.
Üdv: **JÓZSI**

Kedves Józsi!
Figyelembe véve, hogy még ma is akad szép számmal olyan játék, amelyik nem minden esetben tudja kihasználni a négymagos processzorokban rejlő erőt, így én úgy választanám ki a leendő Core 2 Quadot, hogy két maggal se legyen érezhetően gyengébb, mint a mostani E8500-ad. Ezt a gondolatmenetet folytatva rögtön egyértelmű lesz, miért nem ajánlom a listában szereplő Q8300-at. A másik két versenyző abszolút jó lehet, bár nyilván az igazi egy Q9450/Q9550 lenne, de félek tőle, azért még ma is horror pénzt kérnek, dacára annak, hogy már legalább 4-5 éves CPU (gyorsan utánanéztem, nagyjából 20-22 ezer forintért lehet találni ilyeneket, a Q9400-akért jellemzően 15-16 ezret kérnek, az a pár ezer forintos felár meggondolandó). Mielőtt kiadsz egy rakás pénzt ugyanakkor, jól gondold meg, hogy mikor tervezel platformot cserélni (amely esetedben alaplap- és processzorcserével jár „csak", hiszen a DDR3-as memóriákat tovább tudod használni az új deszkában), ugyanis ha most nem érzed annyira elviselhetetlenül lassúnak az egyik leggyorsabb Core 2 Duót, amellyel rendelkezel, akkor én lehet, hogy inkább spórolnék még egy kicsit, és mondjuk karácsony vagy újév környékén, amikor kijön az új Intel Broadwell platform, bevásárolnék a most futó generációból valami Core i3-i5 szerűséget egy 15-20 ezres deszkával.

GÉPFEJLESZTÉS

Helló! Szeretném egy kicsit feldobni a gépem ahhoz, hogy legalább közepes grafikán tudja vinni a legújabb játékokat. Sajnos azonban nem nagyon vagyok benne a témában, remélem tudsz segíteni. Íme a mostani konfigurációm:

- Processzor: Intel Core 2 Quad Q8200 2.33 GHz
- Memória: 2x2 GB
- Videokártya: NVIDIA GeForce GT 220
- Alaplap: MSI NVIDIA MCP73PV

Ez a gép már 5-6 éves, és kb. 50-100.000 Ft-os keretből szeretnék kijönni.
Köszönöm a segítséget, **PÉTER**

Kedves Péter!
Ennek a gépnek a legnagyobb rákfenéje a videokártya, amely gyakorlatilag alkalmatlan a mai játékok élvezhető sebességgel való futtatására, így én elsősorban erre az alkatrészre figyelnék a vérfrissítés során. Másik processzort ebbe az alaplapba én már nem tennék, annál is inkább, mert a jelenleg benne lévő 4 GB memória a maximum, amit befogad, márpedig a mai top játékok inkább 6-8 GB-tal érzik igazán jól magukat. A legnagyobb probléma az, hogy ezt a három alkatrészt (alaplap, processzor, memória) csak egyszerre tudod cserélni, hiszen az újgenerációs processzorok más foglalattal rendelkeznek, mint a mostani Q8200-ad, éppen ezért másik alaplap is kell alájuk, amelybe más típusú (DDR3) memória kell, hogy kerüljön. Na most, egy kétmagos (de négy szálon dolgozni képes) Core i3-4130 már önmagában 30 ezer forint, egy hozzá való alaplap is 15-20, szerény 4 GB DDR3 memória pedig nagyjából egy 10-es, úgyhogy a maximális keret több mint fele rögtön ugrik, és még videokártya sehol. Éppen ezért azt ajánlom, hogy bármennyire is processzor-limitált lesz a dolog, ha a keret inkább az 50 ezerhez van közel, akkor én mindössze egy új videokártyát és egy jobb fajta tápegységet vennék, a platformcserét pedig eltolnám későbbre. A videokártya lehetne mondjuk egy Radeon R9 270 (45-50 ezer forint között mozog az ára), a tápegység pedig egy FSP Hexa+ 400W (11 ezer forint) vagy pedig egy Corsair CX430W (13 ezer forint). Ha a keret inkább a 100 ezer forinthoz van közelebb, akkor érdemes elgondolkodni a platformváltáson, a három fő alkatrész nagyjából 60 ezer forintot visz el, a tápegység ugye még egy bő 10-es, így nagyjából 30 ezer forint marad videokártyára ebben az esetben. A Radeon R7 260X pont ennyibe kerül, és bár mint VGA érezhetően lassabb az előbb említett R9 270-nél, mivel erősebb processzor dolgozik alatta a platformcsere miatt, a különbség emiatt kisebb, mintha csupán a két VGA-t hasonlítánánk össze.

VIDEOKÁRTYA VÁSÁRLÁS

Kedves Patrik! VGA vásárlás előtt állok, ezért szeretném kérni a segítségedet, mert ahogy többen is írták már eddig, én sem nagyon tudok eligazodni a kártyák között. Egy i7 4770K processzorhoz szeretnék egy erős középkategóriás „hozzá illő" kártyát beszerezni. RPG-ket (pl. Witcher 3, Risen 3, TES5) játszanék maximum beállításokkal, és 1920x1080 felbontással. Illetve szeretném megkérdezni, hogy mi a véleményed az SLI/Crossfire lehetőségről. Még mindig tartja magát az a dolog, hogy inkább egy jobb VGA, mint két kicsit gyengébb?

A jelenlegi konfig:

- Asus MAXIMUS VI HERO
- i7 4770K
- MSI HD6790 PM2D1GD5/OC
- Kingston 2x4GB DDR3 1866Mhz
- Corsair PSU-650HX

Üdvözlettel, **PÉTER**

Kedves Péter!
Manapság már elég jó hatásfokkal dolgoznak az SLI és CrossFire rendszerek, ettől függetlenül én úgy vélem, hogy ha van pénz egy erős videokártyára, akkor nincs értelme két gyengébbet venni helyette és összekötni azokat. Nem írtál összeget, így nem tudom, mennyi pénzt szánnál a leendő VGA-ra, de az erős középkategóriás jelzőből kiindulva nagyjából 60-70 ezer forintos felső korlátot érzek reálisnak. Ezen az árszinten mozog a Radeon R9 280, illetve a GeForce GTX 760 is. Általánosságban elmondható, hogy a Radeon a gyorsabb, de a legrosszabb esetben is egy szinten mozog a GeForce-szal, technológiailag pedig felette áll, így ha nem ragaszkodsz az NVIDIA-hoz,

akkor én mindenképpen az AMD által gyártott VGA-t választanám. 1920x1080-as felbontásra ráadásul elképzelhető, hogy jól jöhet az a +1 GB videomemória is, amellyel a Radeon rendelkezik.

ÚJ PC

Szia! Egy barátom ajánlotta nekem a következő konfigot.

- Alaplap: Gigabyte B85M-D3H
- CPU: Intel Core i5 4590
- VGA: Asus R9 270 2 GB DDR5
- RAM: Kingston Hyperx 8 GB DDR3 1600 MHz
- HDD: Western Digital 1 TB 64 MB WD10EZEX
- Táp: FSP Raider 550W +80
- Ház: Thermaltake V4 Black Edition

Nem igazán értek a gépekhez, úgyhogy nem tudom, megérnék-e a 180.000 Ft-ot. Szerinted jó ez a konfig, vagy te változtatnál rajta? Ha igen, mit? Esetleg, ha AMD oldalról nézzük, akkor ugyanilyen teljesítményt ki lehet hozni olcsóbban? Mert azt hallottam, az AMD processzorok olcsók, de relatíve sok magosak.

Várom a válaszod, és köszönöm előre!

Kedves levélíró!
Az AMD processzorai valóban sok processzormaggal rendelkeznek ahhoz képest, mennyibe kerülnek, viszont ezek a magok érezhetően lassabbak, mint mondjuk egy Intel processzoré, ráadásul a játékok még a négy magot sem tudják minden esetben maradéktalanul kihasználni, így a hat- és nyolcmagos AMD CPU-k nem elsősorban a játékok alatt mutatott teljesítményük miatt ajánlhatók. A 185 ezer forintos ár a fenti konfigurációért abszolút rendben van, ennél sokkal olcsóbban ezt a gépet nem igazán lehet kihozni jelen sorok írásakor. Változtatni nem feltétlenül változtatnék rajta, talán az FSP Raider tápot cserélném ki egy 430W-os Seasonic S12-II-re, mint a kategória egyik legjobbjára. A Core i5-4590-es processzorral jelenleg – játékokat tekintve – nem nagyon tud versenyezni egyetlen AMD CPU sem, amelyik pedig megközelíti, szintén ezen az árszinten mozog.

GÉPFEJLESZTÉS II.

Üdv, PC Guru! A konfigom a következő:

- Processzor: Intel Pentium Dual Core E2140 @ 1.60GHz
- Videokártya: Gigabyte Radeon HD 2400 XT 256 MB
- Winchester: 250 GB HDD
- Alaplap: ECS G31T-M2
- RAM: Kingston 2x2GB DDR2-667 DDR2 SDRAM
- A tápot sajnos nem tudom.

A problémám a következő:
Úgy döntöttem, hogy megveszem a Battlefield 3-at és a Far Cry 3-at. A Far Cry-jal elsősorban single playerrel játszanék, míg a Battlefielddel inkább multiplayer karriert építenék. A grafikának nem kell csúcsminőségűnek lennie, elég nekem a közepes szint is, de ehhez előbb egy kicsit fel kell „turbóznom"" a gépemet, erre már rájöttem. Úgy szeretném, hogy mindkét játék akadásmentesen fusson a gépemen. Mit kellene újítanom ennek érdekében?

Keresném a lehető legolcsóbb megoldást a problémámra. A választ előre is köszönöm!
Hű olvasótok: **GHOSTGAMER**

Kedves GhostGamer!
A processzor és a videokártya az, amely elsősorban cserére szorul, önmagában az egyik upgrade-je nem jelent gyógyírt a problémádra. Legolcsóbb megoldásként azt javaslom, hogy használtan vegyél egy Core 2 Quad Q9300/Q9400/Q9450 processzort (árak 15-20 ezer forint között ilyen sorrendben), hiszen ehhez nem kell alaplapot cserélned (csupán a BIOS-t frissíteni a 10/02/25-ös verzióra, amelyet 2010. március 17-én adtak ki, megtalálod az ECS oldalán, ha rákeresel az alaplapod típusára). A 4 GB memória miatt elképzelhető, hogy mindkét játék olykor-olykor sokat fog tölteni, de sajnos ezzel nem nagyon tudsz mit kezdeni, mert ennél többet nem tudsz beletenni a jelenlegi alaplapodba. Ha videokártyából is beéred egy használttal, akkor a Radeon HD 7770 lesz a te barátod nagyjából 18-20 ezer forint körül. Amennyiben ebből ragaszkodnál az újhoz, úgy a Radeon R7 260X ajánlható 30-32 ezer forintért.

LAPTOPVÁSÁRLÁS I.

Kedves Patrik! Laptopot szeretnék venni, ebben kérném segítségedet. Elsősorban munkára és tanulásra használnám, másodsorban játékokhoz, azon belül főleg LAN-partihoz. Körülbelül 150.000 Ft a keret, de hajlandó vagyok többet költeni, ha ár/érték arányban jobbat találsz. Főleg multis címekkel szeretnék vele játszani, mivel PS3-on és PS4-en játszom offline. Fontos lenne, hogy masszív szerkezet legyen, mert sokat cipelném, illetve jó billentyűzet is kiemelt tényező lenne. Ezenkívül jobban preferálom a nagyobb monitort, ezért minimum 15,6"-os, de inkább 17"-os legyen. A következő játékokat kéne tökéletesen vinnie a gépnek (stabil 60 fps közepes, de inkább magas beállítások): DotA 2, League of Legends, StarCraft 2. Counter Strike: Global Offensive, Counter Strike: Source, Quake Live, FIFA 14. És ezeket kellene „kevesebb lendülettel" futtatnia: COD: Black Ops 2, COD: Ghosts, Mortal Kombat (9)

Én az ASUS X550CC modellt néztem ki, de nagyon kíváncsi vagyok, hogy te hogy döntenél a helyemben. Egyébként nagyon király a lap, csak így tovább.
Előre is köszönettel: **ÁKOS**

Kedves Ákos!
A kiszemelt ASUS notebookban egy GeForce GT 720M névre hallgató videokártya van, amely nem elég gyors ahhoz, hogy a fent említett követelményeknek megfeleljen. Én legalább egy GT 740M-ben gondolkodnék és mellé egy „teljes értékű", tehát nem U végződéssel ellátott Intel Core i3 vagy Core i5 processzorban. Szívem szerint azt mondanám, hogy azt a notebookot, amire vágysz, úgy hívják, hogy Lenovo IdeaPad Y510p, de sajnos hiába kifutó modell, még így is 200 ezer forint körül mozog az ára (ha belefér a keretbe, ne is nézelődj tovább). Eggyel nagyobb méretben a Dell Inspiron 7737-et tudnám javasolni, de sajnos az is ebben az árkategóriában mozog. 150 ezer forint körül az Asus X550LB, valamintK551LB modelleket érdemes még megnézni, illetve ha találsz kifutó példányokat a Sony VAIO Fit 15E-ből sima mezei Pentium processzorral (és GeForce GT 740M-mel), arra is vess egy kósza pillantást.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LAPTOPVÁSÁRLÁS II.

Üdvözlet! Mivel nem értek olyan szinten a laptopokhoz, mint szeretném, ezért hozzátok fordulok segítségért.

Az igényeim a következők (egyetemi használatra):

- 110-120.000 Ft árban (túl lehet valamivel lépni, ha a strapabíróság miatt lenne drágább a gép)
- a strapabíróság a legfontosabb, mivel sokat hurcolnám
- minőségi billentyűzet, mivel sokat kell majd írni rajta
- alapvető funkciók (Wi-fi vevő, viszonylag erős akku, DVD olvasó/író)
- többmagos processzor előny, alaplapra épített videokártya nem feltétlenül hátrány, mivel nem játékra lenne.

Örülnék, ha mihamarabb tudnátok választ adni, még iskolakezdés előtt. Hálásan köszönöm a segítséget! Rendszeres olvasótok, **LEVI**

Kedves Levi!
Az a helyzet, hogy te szuper jól körülírtad az üzleti notebook fogalmát. Sajnos a 110-120 ezer forintba nem fér bele egy új típus, viszont senki és semmi nem gátol meg abban, hogy egy 1-2 éves példányt felkutass magadnak (rengeteg hely van, amely kifejezetten használt üzleti noteszgépekre specializálódott). Én alapvetően a Dell Latitude E5000-es (illetve E6000-es) és a Lenovo ThinkPad T420-as/T520-as, valamint T430-as/T530-as szériát ajánlom. Ezek után nézném meg a Hewlett-Packard 8460p/8560p, illetve a 8470p/8570p szériáit. Elképzelhető, hogy még a régebbi generációkat se feltétlenül kapod meg 120 ezer forintért, de nem hinném, hogy lényegesen drágábbak lennének. Mindenképpen érdemes pénzt áldozni rájuk, ugyanis azonkívül, hogy tényleg strapabírók és remek billentyűzetük van, jellemzően legalább 3 év garanciával kerültek forgalomba, ami azt is jelenti, hogy még jó eséllyel van rájuk legalább 1 év jótállás. Ha a készülék egyben van, de mondjuk a billentyűzet nem magyar kiosztású és/vagy nagyon használt, ne ess kétségbe, jellemzően 8-10 ezer forintért vadiúj magyar kiosztásút tudsz venni, és több szerviz is vállalja a cseréjét.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

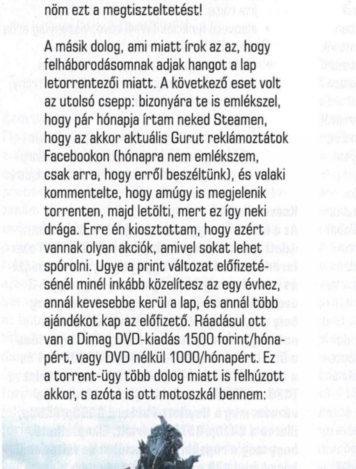
Szinte biztos, hogy augusztusban mindenki nyaralt, ugyanis csak elszórva kaptam e-maileket a levrovos címünkre – ami viszont érkezett, az kifejezetten tartalmasra sikeredett. Nem is nagyon szaporítom tovább a szót, inkább bemutatom a rovatunk „Minden idők leghosszabb levelei" epizódját. Essünk neki!

A GURU ÉS A TORRENT ESETE

Kedves Bate!

Amikor megosztottátok Facebookon, hogy az Arma 2 játék, amit a 2011-es laphoz adtatok, aktiválható a Steamen, már tudtam azt, hogy a Mass Effect 1, ami szintén a laphoz járt, az Originen angolul elérhető. Így írtam a poszt alá, illetve Facebook üzenetet nektek. Nagyon örültem annak, hogy a Facebookon szóvá megemlítettétek, hogy a tipp nekem köszönhető, aztán majd kiugrott a szívem a helyéről, amikor az aktuális 2014/08-as Guru 109. oldalán is jelezted név szerint, hogy a tipp tőlem származik. Nagyon köszönöm ezt a megtiszteltetést!

A másik dolog, ami miatt írok az az, hogy felháborodásomnak adjak hangot a lap letorrentezői miatt. A következő eset volt az utolsó csepp: bizonyára te is emlékszel, hogy pár hónapja írtam neked Steamen, hogy az akkor aktuális Gurut reklámoztátok Facebookon (hónapra nem emlékszem, csak arra, hogy erről beszéltünk), és valaki kommentelte, hogy amúgy is megjelenik torrenten, majd letölti, mert ez így neki drága. Erre én kiosztottam, hogy azért vannak olyan akciók, amivel sokat lehet spórolni. Ugye a print változat előfizetésénél minél inkább közelítesz az egy évhez, annál kevesebbe kerül a lap, és annál több ajándékot kap az előfizető. Ráadásul ott van a Dimag DVD-kiadás 1500 forint/hónapért, vagy DVD nélkül 1000/hónapért. Ez a torrent-ügy több dolog miatt is felhúzott akkor, s azóta is ott motoszkál bennem:



1. Sokan tudják, hogy két éve már majdnem befuccsolt a lap **[hm, ez valójában nem így volt, hanem az előző kiadónk inkompetens vezetői hagyták, hogy elterjedjen ez az alaptalan pletyka, és semmit nem tettek, hogy megcáfolják... - Bate]**. Ti sem éltek ingyen, sok a lap költsége (az iddqd blogon Miguel is írta, hogy maga a DVD-sokszorosítás simán elvisz fél miskát 10-12 ezer példány esetében, ráadásul a játékok licencére is simán elmegy 3-5000 vagy akár több euró is. Igaz, hogy itt a konkurenciáról van szó, de ha náluk kb. ennyi, akkor nálatok is kb. annyi. A hivatkozott link: http://iddqd.blog.hu/2014/08/13/gamestar_dvd_nelkul_bator_vagy_vakmero)

2. Volt olyan idő, amikor mindkét lapot vettem, de a Guru győzött. Mi ennek az oka? Jobban szeretem a Guru stílusát, és emellett régebben járatom (2009 és 2010 között alkalmanként vettem Gurut, 2011-től állandóan). Kötődöm a laphoz, mert rengeteg élményt adtok nekem mind tartalmilag, mind játékok szintjén. Ha nem adtatok volna például Mass Effectet, soha nem ismerem meg ezt a kiváló játékot, amely sok morális kérdésről elgondolkodtatott a szórakoztatásom mellett (ezért is köszöntem meg az elején a Mass Effecttel kapcsolatos említésemet). A legtöbb játékot objektívebben ítélitek meg sokaknál (gondolok akár a GS-re vagy akár az online lapokra). A sor nem teljes. Így tartalmilag vagy érzelmileg is kötődöm a laphoz.

3. Én sem állok anyagilag a topon, de gondolom, sokan vannak így. Van olyan, amikor az adott hónapban nemhogy a printes számot, hanem még a dimagos DVD lehetőséget sem tudom kihasználni. De minden hónapban úgy osztom be a kevés pénzünket, hogy legalább egy ezres legyen a DVD nélküli Dimag kiadásra (albérletben vagyunk a feleségemmel, munkát keresek egy elég komoly betegség után): Van olyan is, hogy utólag újra megveszem a lapot digitális DVD-verzióval, van olyan, hogy összejön az aktuális hónapban a DVD-kiadás is. Gondolom, sokan mások is küszködnek anyagi gondokkal, és ők is összeszedik a pénzt. Akkor ezek a torrentes srácok se szedjék le, hanem támogassák a lapot, és tartozzanak rendesen ebbe a közösségbe!

Remélem, levelem sem neked, sem mások számára nem volt untató vagy kioktató. A továbbiakban is maradok a Guru hűséges olvasója!

KRISTÓF

Egyrészt, köszi, hogy júliusban megosztottad velünk a mass effectes infót, szerintem rengeteg olvasónknak okoztál örömet vele. Ezek után az a minimum, hogy név szerint is megemlítelek, ahol csak lehet. Ami a leveled többi részét illeti, fajsúlyos témával hozakodtál elő, érdemes foglalkozni vele. Az, hogy a magazin felkerül a különböző torrent-oldalakra, engem is felboszszant, de az elmúlt hét év során rájöttem, hogy ezzel nem igazán lehet mit kezdeni. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy én az életemben soha nem töltöttem le semmi olyat a netről, ami egyébként elérhető volt megvásárolható formában is, viszont mikor elkezdtem dolgozni, akkor rájöttem, hogy kevés rosszabb érzés létezik, mint mikor kiderül, hogy fizetés nélkül lenyúlják az ember munkáját. Mióta átestem ezen, azóta egészen másképp viszonyulok a letöltésekhez. Sokan át sem gondolják, hogy a torrentezéssel (és most maradjunk csak a Gurunál) nemcsak mások munkáját veszélyeztetik (hiszen minél többen töltik az újságot, annál kevesebben veszik...), de a saját szórakozásukat is, elvégre ha a kieső bevételek miatt megszűnik a lap, akkor letölteni és olvasni sem lesz mit. De mint írtam, ezen változtatni nem lehet (dühöngeni pedig felesleges miatta), így magamban csak abban bízom, hogy egyre többen realizálják majd, hogy az újság nem a semmiből terem, hanem a

PAPARAZZO ROVAT

Szia, Bate!

Mellékelten küldök egy képet a Paparazzo rovatba. Ez alkalommal a Guru Antwerpenbe látogatott, itt a Grote Markton, a Brabo szökőkút előtt lett lefényképezve. Remélem, még nem késtem le a Levrov elkészültét.

KISS ISTVÁN

kiadónk rengeteget invesztál abba (nyomda, papír, teljes játék, terjesztés stb.), hogy ez a magazin minden hónapban megjelenhessen, és rájönnek, hogy mindannyian jobban járunk azzal, ha nem a torrent-oldalakról szerzik be.

GURU ARCHIVÁLÁS

Szia PC Guru team, hali Bate!

Sosem voltam előfizetője a PC Gurunak, de 1994 (igen, jól látjátok, ez nem elírás) óta folyamatosan veszem a lapot. Kezdetben a '90-es évek horrorisztikus lapterjesztési anomáliái miatt (le nem szállított lapok, eltűnt mellékletek, kutyaszájából kitépettnek látszó újságok, stb.) nem lettem előfizető. A későbbiekben meg, ahogy öregszik az ember, úgy csontosodnak meg a szokásai, és akkor már a megszokás miatt nem fizettem elő. Na meg a miatt sem, hogy jó volt reggelente meglátni a lapot, és az iskolába (majd később a munkahelyre) menet habzsolni a tartalmát.

Korábban nem írtam nektek, ennek az volt az oka, hogy elégedett voltam a lappal, így nem volt problémám, ok nélkül pedig sem a ti, sem a magam idejét nem akartam rabolni. De hát minden jónak vége szakad egyszer, így nálam most merült fel a probléma a lappal. A PROBLÉMA (remélem, érzékelitek a dolog súlyát) a következő. Mivel én még az autoexec.bat és config.sys (lásd még EMS és XMS, és egyéb fosszíliák) idejében kezdtem venni a lapot, és azóta is rajta maradtam a cuccon, ezért NAAAGGGYYYYON sok helyet foglalnak már a lapszámok. Lehet, hogy 1-2 éven belül egy rendkívül nehéz döntést kell hoznom, és hely hiányában selejteznem kell... Korábban volt egy nagyon jó kis kezdeményezés PC GURU retro fedőnévvel, de mintha szép lassan az is elhalt volna. Szóval az a tiszteletteljes kérdésem, hogy tervezitek-e a korábbi évfolyamok lapszámainak digitális közzétételét? Mondjuk az első 20 évét (csak hogy kerek szám legyen)? Egyébként szerintem nem csak engem érdekelnének a digitalizált lapszámok, hiszen másoknak is lehetnek tárolási problémái, vagy az ifjabbik generáció néhány tagja is megismerkedne a régi idők focijával, akarom mondani, játékaival...

Amúgy pedig csak így tovább, remélem még 20 év múlva is lesz PC GURU, és lesz mit olvasni!

CHUCK

Ez a felvetés is megjárta már a rovatot, de ismétlés a tudás anyja, ráadásul néha nem árt, ha az olvasók is belátnak a magazin kulisszái mögé. A kérdésedre, hogy tervezzük-e a korábbi évfolyamok digitális közzétételét (ráadásul húsz évre visszamenőleg), a válasz az, hogy nem. Ennek elsődleges oka, hogy a magazin korábbi felelősei nem nagyon gondoskodtak arról, hogy az utókor (ami többek között a mostani szerkesztőséget is jelenti) számára megőrizzék a magazin nyersanyagait, így mi is csak úgy tudtuk összehozni az általad említett Retró Gurukat, hogy a saját gyűjteményünk egyes példányait betettük egy szkennerbe, és oldalanként beolvastuk őket. Szóval az a szomorú igazság, hogy a mostanit megelőző kiadók hanyagságának „hála" akkor sem tudnánk digitálisan publikálni a 2007-nél régebbi számokat, ha amúgy lennének ilyen terveink.

A mostani rovatra kevesebb vidámság, de annál több tanulság jutott, néha kell ilyen is, nem igaz? Persze azért kellemes téma is került a lapba, igazi kis tündérmese, némi Guruval fűszerezve. Olvassátok el alant a hónap levelét, garantálom, hogy jobb kedvre derültök majd tőle! És míg el nem felejtem: írjatok levelet, akár a suliból is, a címünk továbbra is változatlan: levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

Hejhó

Erős 4 hónapja történt egy érdekes dolog, gondoltam megosztom veletek. Én csak úgy tekintek rá, mint az „Elveszett újságok fosztogatói". Egy kis kerettörténet tartozik hozzá, hogy érthető legyen. Egy közepes méretű kis faluban élek, egy amolyan „mindenki ismer mindenkit" helyen. Még jó tíz évvel ezelőtt élt itt egy srác, aki a falu aktuális „informatikusa" volt, mindenki őt hívta, ha valami gond volt, többek közt nekem is segített rengeteget, mikor még csak ismerkedtem a PC-vel. Tőle kaptam kölcsön még pár lemezt is, amik jó eséllyel újságok mellékletei voltak, mert sok demó volt rajtuk. Aki csak ismerte, tudta, hogy nagyon benne van a témában, hegyekben álltak nála a PC-alkatrészek és az informatikához köthető dolgok. Ez a srác mára a családjával kiköltözött Münchenbe, megnősült, gyerekei vannak, a ház pedig bő fél évvel ezelőttig eladósorban volt, szinte teljesen bebútorozva, felszerelve, gondolom, hogy panelban nem nagyon lett volna hely a cuccoknak.

Fél éve egy idősebb néni vásárolta meg a házat, pár hete lakott ott, mikor terjedt a hír, hogy segítséget keres egy nagytakarításhoz, lomtalanításhoz, mert egyedül nem tudná megcsinálni. Ráérős voltam, így átsétáltam egy szerdai napon, és megbeszéltük, hogy azon a héten szombat reggel menjek, ha jó nekem. Végül így is lett, rajtam kívül még egy lány volt ott a faluból, Nóri, ő már javában ablakokat tisztogatott. Megbeszéltük, hogy én csinálom a testhezállóbb feladatokat, így a pince és az udvar összekapásával, illetve bútorok mozgatásával telt a délelőttöm és a délután eleje (közben ebédre kaptunk isteni finom lángost). Délután viszont a padlás volt a soros, és amit itt találtam, az minden képzeletemet felülmúlta. Két nagy doboz tele régi újságokkal, szinte hibátlan állapotban mind, a dobozok jól le voltak ragasztgatva, ráadásként mellettük bezacskózva két hengerben rengeteg mellékletként adott lemez. Néztem, mint aki rózsaszín elefántot lát repülni. Hordtam le őket, közben a második dobozzal olyan ügyetlenül másztam le a létrán, hogy az utolsó 3 fokot repülve tettem meg, a hátamat szépen lenyúzva, de a dobozt szorítottam magamhoz. Szerencsére volt egy kis hűsítő krém a háznál, amit Nóri kent el a hátamon. Mutogattam a néninek, hogy ezeket találtam, picit bele is mentem, hogy a régen itt lakó srácé voltak, kérdeztem mi legyen velük. (Titkon reméltem, hogy ezt fogja mondani, bár szentségtörésnek hangzik a javából.) – Nem tudok én mit kezdeni velük fiam, rakd a szeméthez.

Persze a válasz már elő volt készítve, hogy ugyan, ne tessék kidobni, én szívesen elviszem, engem érdekelnek ezek az újságok. Így került hozzám 117 darab 1991 és 2003 között kiadott különféle újság, illetve hozzá 69 darab lemez. Ráadásként némi P1-P4 korszakból származó hardver egy húsos ládát megtöltve. Este 11 lett, mire mindent hazacipekedtem, a néni akart adni 5000 Ft-ot a segítségért mindkettőnknek, de én már így is olyan boldog voltam, hogy madarat lehetett volna fogatni velem, ezért egy kis unszolásra a lángosból kaptam egy jó adagot – így esett, hogy éjjel 2 után még lángost majszolva forgattam a talált kincseket. Az ember azt hihetné, hogy itt a happy end, pedig az eddigi történet számomra eltörpül a folytatás mellett, ami nem kis szó. Ugyanis a lány, akivel takarítottunk, és aki a bénázásom után lekezelte a hátam, mára a barátnőm. Először csak interneten beszélgettünk, érdeklődött, miként vagyok, aztán átment sima beszélgetésbe a dolog (egy falu, de sajna már itt is ez a divat), majd szép lassan kialakultak a találkozgatások, és minden ment a maga útján.

Talán tanulság csak egy van, ami nagyon helytálló: jó tett helyében jót várj! Persze ez nem tárgyilagos szinten, hanem valahogy mintha felsőbb szinten lenne így megírva. Számomra ez olyasvalami, amit ha évek múltán is felidézek, hogy miként jöttünk össze a kedvesemmel, akkor mindig ott lesz a történetben, hogy az újságoknak és a bénázásomnak köszönhetem a boldogságom.

Laci és Nóri

Nem is tudom, hogy mit lehetne még hozzátenni ehhez a sztorihoz. Talán csak annyit, hogy kicsit tényleg olyan ez a történet, mint egy klasszikus mese. A jó némi szenvedést (lásd a létrás mutatványt) követően végül elnyeri a lány szerelmét, és bár fele királyság most nincs, azért akad egy halom gamer-magazin, ami végső soron nem is olyan rossz jutalom! Hát nem erről álmodoztok ti is? Na ugye!

Mikor megkaptam a levelet, Laci és Nóri története azonnal mosolyt csalt az arcomra, és tényleg nem csak azért, mert tudtam, hogy innentől már nem kell aggódnom az aktuális „Hónap levele" miatt... ;)

A Hónap levele ezúttal egy új PC Guru-s pólót és egy PC-s Dead Rising 2: Off the Recordot ért. Szeretnéd, ha októberben tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

A GALAXIS ŐRZŐI

ADATOK

RENDEZŐ
James Gunn

HANGOK
Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Bradley Cooper (hang), Vin Diesel (hang)

HOSSZA
121 perc

[ÍRTA **KARABEKIAN**] Amikor kiderült, hogy a Marvel elkészíti a Galaxis őrzői filmet, sokan (köztük mi is) úgy gondolták, hogy nem lehet sikeres, hiszen a csapat tagjait a képregényrajongókon kívül jóformán senki sem ismeri. Aztán jöttek az előzetesek, és egyre inkább úgy tűnt, tudják, mit csinálnak a képregénykiadóból kinőtt médiavállalat emberei. Kérdéses volt persze, hogyan lesznek képesek 120 percbe belezsúfolni a szereplők bemutatását, hiszen ne feledjük, a Bosszúállókat öt film készítette elő, így ott már nem kellett a szuperhősök előtörténetére koncentrálni. Szerencsére nemcsak összejött a bravúr, de a sztori is kerek egészre sikerült. A kezdő képkockákon Peter Quill utolsó földi emlékeinek lehetünk tanúi, majd 26 évet ugorva az időben végignézhetjük, ahogy Űrlordként megpróbál ellopni egy titokzatos gömböt, amiről aztán kiderül, hogy a fél Galaxis szívesen rátenné a kezét. A csapat többi tagja is gyorsan feltűnik, van, akinek az említett ereklyére, és van, akinek Peter fejére fáj a foga – például Mordálynak, egy fegyvermániás mosómedvének, aki mindig a legjobb pillanatban „rontja el" a túlzottan érzelgőssé váló párbeszédeket. Teszi ezt a hetvenes évek legjobb zenéivel a háttérben, tökéletesre koreografált, látványos akciójelenetek közepette. Bátran kijelenthetjük, hogy a Marvelnak megint sikerült: hozták a szokásos színvonalat, így a Galaxis őrzőinek bérelt helye van a legjobb képregény-adaptációk között.

Marvel, képregényfilm, egy beszélő fa, plusz egy lövöldöző mosómedve. Kell még más érv?

GURUMERLEG

Ha nem szereted a beszélő állatokat és fákat, lehet, hogy nem a te filmed lesz.

AMERIKA KAPITÁNY – A TÉL KATONÁJA

Blu-ray Disc DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
1 3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BD: 6990 Ft
BD3D: 9.990 Ft

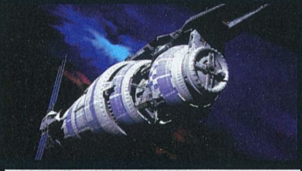
MEGJELENÉS
augusztus 12.

[ÍRTA **BATE**] Miközben a Galaxis őrzői bevették a magyar mozikat is, a lakossági forgalomba megérkezett az idei év másik legjobb szuperhősös filmje, az Amerika Kapitány 2, ami a keresztségben a Tél katonája alcímet kapta. A hazai kiadás a mára megszokott felhozatalt biztosítja, tehát augusztus 12. óta kapható a sima DVD-s verzió, illetve beszerezhető a hagyományos Blu-ray, továbbá ebből a kiszerelésből készült 3D-s változat is, azok számára, akik rendelkeznek az ehhez szükséges technikával. A trió legspártaibb darabja ezúttal is a DVD-s változat, hiszen itt a film mellett csak a kimaradt jeleneteket találjuk egy kisfilm társaságában, bár utóbbi egy kifejezetten érdekes extra, hiszen Steve Rogers listáját tartalmazza, amire feljegyezte, hogy mely popkulturális események maradtak ki az életéből, amíg jégbe fagyva pihent. A Blu-ray kiadásokon ezek mellett megtekinthető egy bakiparádé, további két kisfilm (egy a harcjelenetekről, egy pedig Anthony Mackie karakteréről), illetve a lemezeken helyet kapott egy audiokommentár is, Anthony és Joe Russo rendezőkkel, valamint Christopher Markus és Stephen McFeely forgatókönyvírókkal. Ez utóbbi ugyan nem tartalmaz magyar feliratot, de a többi bónuszanyag igen, így azok sem lesznek gondban, akik hadilábon állnak az angol nyelvvel. Az Amerika Kapitány 2 hazai kiadása ugyan nem lett kiemelkedő, de így is ott a helye a szuperhősrajongók polcain!

Korrekt kiadvány, ezúttal is adott a választás lehetősége, plusz akad magyar felirat is az extrákra.

GURUMERLEG

Nagyon nincs mibe belekötni, bár mi szívesen láttunk volna egy fémdobozos változatot is.



BABYLON 5 REBOOT FILM?

J. MICHAEL STRACZYNSKI 2016-OS TERVEI

A San Diego Comic Conon beszélt arról a népszerű sorozat atyja, hogy 2015 végére megírná a forgatókönyvet, és 2016-ban leforgatná a filmet. Sajnos a jelenlegi tervek szerint ez nem a széria folytatása lenne, hanem újrakezdné az űrállomás történetét, viszont néhány színészt azért viszontláthatnánk, legalább egy cameo erejéig. Mindez azonban a Warnertől függ, náluk vannak mind a sorozat, mind a film jogai, és persze az is kérdés, hogy a rajongók miként fogadnák az újraindítást.

BATMAN VS SUPERMAN

A DENEVÉREMBER MÚLTJA ÉS JELENE

A kiszivárgott információk alapján úgy tűnik, hogy Ben Afflecket ezúttal nem az ereje teljében lévő Batman szerepében látjuk: Bruce Wayne a filmben már ötvenes éveit tapossa, és jelentős mennyiségű ősz hajszállal rendelkezik. Abban is különbözik a Nolan-féle reinkarnációtól, hogy bár már 30 éve óvja Gotham polgárait, afféle városi legenda – csendes, rejtőzködő életmódot folytat, sosem készült róla még egy fénykép sem. A Batcave-ben pedig egy emlékhely is lesz, egy megviselt Robin jelmezzel a középpontban.

A GALAXIS ŐRZŐI 2.

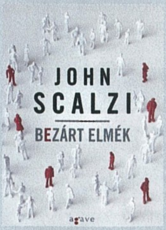
ÚJ INFÓK ŰRLORD APJÁRÓL

Bár alig néhány hete volt a film premierje, már megvan a következő rész dátuma: 2017. július 27-én találkozhatunk újra a csapattal, azonban az információkat már elkezdték csepegtetni: a rendező elárulta, hogy végre megismerhetjük Peter Quill apját is. Bár a film elég szorosan követi a 2008-2010 között kiadott képregény eseményeit, apuci karakteréhez az inspirációt nem innen merítik. Az eredeti verzió szerint J'Sont a spartaxi birodalomból száműzik, így találkozik Meredith Quill-lel, Peter édesanyjával.

JOHN SCALZI

Bezárt elmék

regény • Agave könyvek



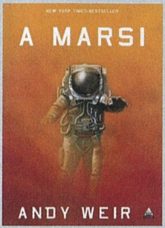
John Scalzi futurisztikus politikai thrillere két Vének háborúja-kötet közti szünetben íródott. A sztori egy gyilkossággal kezdődik, amit egy második követ, bár a feltételezett elkövetőt az első után elfogják, így az FBI-ügynök Chris Shane nehéz helyzetbe kerül. Hamar kiderül, hogy a szálak igen messzire vezetnek, és a kezdő nyomozó egykettőre a politikai és a nagyvállalati érdekek szövevényes világában találja magát.

ANDY WEIR

A marsi

regény • Fumax kiadó

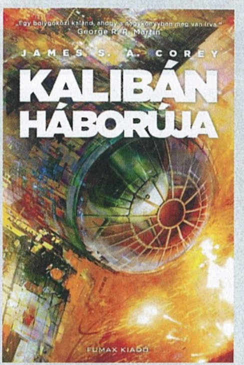
Szeptemberben jelenik meg a könyv, de Ridley Scott már filmet forgat belőle, Matt Damon főszereplésével. Hősünk Mark, aki az elsők között érkezik a vörös bolygóra, és úgy tűnik, ő lesz az első ember, aki ott is hal meg. Társait egy vihar evakuációra kényszeríti, őt pedig halottnak hiszik. Marknak minden erejét össze kell szednie, hogy megússza a sérült berendezések és az idegen környezet jelentette veszélyeket, és elhagyja a felszínt, mielőtt elfogynak az élelmiszerkészletek.



JAMES S. A. COREY

KALIBÁN HÁBORÚJA

Fumax kiadó • 616 oldal • 3995 Ft



A két szerzőt rejtő név már másodszor jelenik meg a Fumax kiadó egyik könyvén. A Térség-sorozat első kötetének, a Leviatán ébredésének folytatását végre magyarul is olvashatjuk, és unatkozni most sem lesz időnk, a történet már az első oldaltól kezdve a maximális fordulatszámon pörög. Szerencsére James Holden és a Rocinante legénységének társaságát ezúttal sem kell nélkülöznünk: a Külső Bolygók Szövetségének megbízatása a Ganümédészre vezeti őket, ahol egy helyi botanikus segítségére sietnek, aki eltűnt lányát szeretné megtalálni. Persze nem lenne szükség minderre, ha egy ismeretlen eredetű szuperkatona egy kivételével nem mészárolta volna le a kisbolygón állomásozó marsi és földi helyőrségek katonáit, ezzel kirobbantva a Föld-Mars háborút. A vérengzés egyetlen túlélője, egy marsi tengerészgyalogos emiatt hirtelen a bolygóközi politikai színtér közepén találja magát. Eddigi harci tapasztalatai fabatkát sem érnek, bár erre csak akkor döbben rá, miután elefántként összetörte az összes tányért a porcelánboltban. Egyetlen szerencséje, hogy egy magas rangú földi politikus a segítségére siet, így nem tűnik el a süllyesztőben. Ők lesznek azok, akiknek bőrébe bújva végigizgulhatjuk, sikerül-e elkerülni a bolygóközi háborút, és kiderül-e, vajon honnan származik az emberfeletti lény. Végezetül arra a kérdésre is választ kapunk, mi is történik a Vénuszon, mert bár direkt kapcsolat nincs, az összes szál a bolygó felhőrétege alá vezet, ahol az idegen protomolekula valamit művel a felszínnel, csak épp senki sem tudja, hogy mit.

INTERPOL

EL PINTOR

Matador ➲ 10 szám

Hogy az Interpolt a tagok számos személyes projektje miért nem szakította szét végérvényesen, az csodaszámba menő dolog – fantasztikus baritonjával a zenekart mindig is a hátán cipelő Paul Banks Julian Plenti álnéven jobb albumot rittyentett, mint amire az Interpol képes volt a legutóbbi, 4 évvel ezelőtti lemezük során. A hosszú hiátusnak persze meg is volt az oka: a banda nevét viselő előző lemez relatíve vegyes fogadtatásra talált, elkészülte után pedig távozott a basszusgitáros Carlos Dengler, így már csak egy három főből álló legénység maradt a fedélzeten. Ám talán pont ez a kényszerhelyzet kellett ahhoz, hogy az Interpol visszataláljon a sikerüket meghozó hangvételhez és tempóhoz: a basszusgitárosnak is beugró Paul Banks az El Pintoron végre úgy és olyan dolgokról énekel, amiért annak idején beleszerettünk a zenekarba. Az akkordok között ingázó gitárriffek, a kiválóan kimért dobütések végre a helyükre kerültek, az El Pintor, Paul Banks és az Interpol pedig tökéletes szentháromságot alkot – a 2010-es félresiklást így végre elfelejthetjük.

EZEKET HALLGASD:
All the Rage Back Home // My Desire // Breaker 1

WEIRD AL YANKOVIC

MANDATORY FUN

RCA ➲ 12 szám

Weird Al Yankovic munkásságát egy átlag magyarnak elmagyarázni egyszerre egyszerű és bonyolult dolog – hozzá hasonló hazai előadó maximum csak egy van (az Irigy Hónaljmirigy), de a kettő közti színvonal és előadásmód között akkora minőségi szakadék tátong, hogy Weird Alre nézve sértő kettejükről egy közegben beszélni. Weird Al az amerikai zenei élet egyik legrégebb ideje aktív tagja, aki a 70-es évek közepétől kezdve arra építette fel a karrierjét, hogy fogta az adott kor legnépszerűbb dalait, és popkulturális utalásokkal megtömött új dalszövegeket írt hozzájuk. Nem volt olyan előadó és olyan sláger, amely megúszta volna Weird Al hajmeresztően vicces vandalizmusát, és még a kor se nagyon tudta visszafogni. Az 54. évét taposó Yankovich három év kihagyás után tért vissza, hogy a tőle megszokott energiával és intenzitással kapja szét a popszakma becses darabjait… a végeredmény pedig egész egyszerűen zseniális, és felér egy felsőfokú angol nyelvleckével. Így kell paródiát írni, kérem szépen!

EZEKET HALLGASD:
Word Crimes // Foil // Tacky

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **39.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

PC GURU A CSÚCSON

Az utazó PC Guru képeit általában a Levrovban szoktuk megmutatni, de ez a fotó annyira különleges és fantasztikus, hogy muszáj volt a lehető legnagyobban berakni a magazinba, hogy mindenki megcsodálhassa. A képet **Árvai Kristóf** készítette, méghozzá az **Alpokban**, a **Pyramide Vincent** csúcson, **4215 méter** magasságban. Mi csak annyit tudtunk erre mondani, hogy WOW! És persze nagyon köszönjük, hogy Kristóf elvitte a magazint oda, ahol korábban még sosem járt!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow” gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

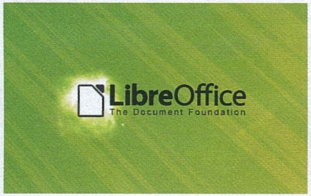
PC GURU LIVE videotesztek

Több hónapnyi szenvedés és nélkülözés után végre elkezdtek érkezni az érdekesebb, videotesztnek kiváló alapanyagot szolgáló játékok is. Ilyen például a Chocho által tesztelt Risen 3: Titan Lords, amiről annak ellenére képtelen volt leszakadni, hogy gyakorlatilag utálta. Ezenkívül megérkezett a Metro-játékok felújított verziója is, a Redux, amit Chris tesztelt, és teljesen el volt tőle ájulva... illetve nem teljesen, de videotesztünkből kiderül, hogy mi volt vele a baja.

JÁTÉKVIDEÓK gamescom trailerek

Véget ért az év második legrangosabb játékkiállítása, az európai Gamescom. Ennek apropóján egy hatalmas csokor mozgóképes anyag vár titeket a korongon, amelyre igyekeztünk a lehető legérdekesebb, leglátványosabb előzeteseket és videóbemutatókat felpakolni. Így került fel DVD-mellékletünkre a Witcher 3 több mint félórás játékmenete, a Battlefield: Hardline 12 perces előzetese, valamint a nemrég bejelentett Might & Magic 7 CG-animációja.

TURKÁLÓ libreoffice



Felhasználói programajánlónkba ezúttal a széles körben ismert és használt LibreOffice került, ami egy nyílt forráskódú, ingyenesen és szabadon felhasználható irodai programcsomag. A LibreOffice hat alkalmazásból áll: Writer (szövegszerkesztő), Calc (táblázatkezelő), Impress (bemutatókészítő), Draw (rajzoló), Math (képletszerkesztő) és Base (adatbázis-kezelő). Amennyiben nincs több tízezer forintotok a Microsoft Office-ra, tökéletes választás lehet ez a pakk.

PC GURU EXTRA ingyenes játékok

A lemezen rengeteg hely maradt e havi teljes játékunk mellett, hiszen a Costume Quest még 1 giga helyet sem szorított ki a 8-ból. Ezért aztán úgy gondoltuk, hogy itt az ideje egy újabb ingyenes játékkollekció összeállításának, amelybe ezúttal 20 programot tudtunk belezsúfolni. A válogatás összes darabja megérne egy kisebb misét, de legyen elég annyi, hogy DVD-n olyan klasszikusok kaptak helyet, mint a Quake első részének teljes remake-je.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Metro Redux • Risen 3: Titan Lords

PC guru DVD — COSTUME QUEST — 2014/09

The Settlers: Kingdoms Of Anteria

ELŐZETES A nyár elején még nem értettük, hogy miért annyira csendben, minden felhajtást mellőzve jelentették be a legendás The Settlers-sorozat következő epizódját, de az augusztusi Gamescomon végre kiderült az ok: a Kingdoms of Anteria forradalmi rész lesz, amely szerepjáték-elemeket csempész a stratégiába!

The Sims 4

TESZT Az eredetileg kitűzött tavaszi megjelenési időpontról ugyan lecsúszott, de a második, őszi dátumát már tartani fogja a The Sims-család legifjabb tagja, amely minden eddiginél életszerűbben próbálja bemutatni, milyen egy átlagember cseppet sem átlagos élete, ha egy mindenható világába születik.

Destiny

TESZT Keresve sem lehet monumentálisabb játékot találni az őszi kínálatban a Destinynél: a játékon vagy fél évtizedet ült a Bungie, az Activision a pletykák szerint több milliárd dolláros befektetésként tekint rá, és ez lehet az a játék, amely beállhat a Call of Duty helyére a pénzgyártás műfajában. Októberre bejárjuk minden sarkát, hogy kiderítsük, van-e olyan jó, mint a marketingje.

WASTELAND 2

Minden idők egyik legsikeresebb Kickstarter-projektje alaposan megváratta a támogatóit, hiszen eredetileg már tavaly ilyenkor a senkiföldjén kellett volna lennünk. De a várakozás úgy tűnik megérte: egy tartalmasabb, szebb, monumentálisabb szerepjáték lett a végeredmény!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 16-ÁN

JELENIK MEG!

SHOP.PCGURU.HU

PC GURU WEBSHOP

Ajánlatunk 2014.09.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

GTA V

- Az elmúlt év legjobb játéka végre PC-re és új generációs konzolokra is megjelenik!
- Drasztikusan feljavított látványvilág
- Az összes eddigi DLC a lemezen
- Steamworks-támogatás (PC)

PC 12.990 Ft | XONE, PS4 20.999 Ft

FIFA 15

PC 11.799 Ft | X360, PS3 13.499 Ft | XONE, PS4 16.999 Ft

ASSASSSIN'S CREED UNITY

- Az első új generációs Assassin's Creed-epizód
- A sorozat történetében először 4 főt támogató kooperatív mód
- Elképesztő történet a francia forradalom idején
- Döbbenetes látványvilág

11.990 Ft | XONE, PS4 19.990 Ft

FAR CRY 4

PC 11.990 Ft | X360, PS3 14.990 Ft | XONE, PS4 19.990 Ft

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

C 11.499 Ft | X360, PS3 15.499 Ft | XONE, PS4 16.999 Ft

DRAGON AGE: INQUISITION

PC 11.999 Ft | X360, PS3 13.499 Ft | XONE, PS4 16.999 Ft

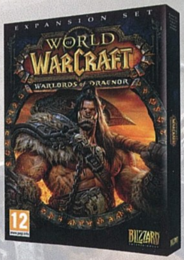
THE CREW

PC 8.990 Ft | X360 14.990 Ft | XONE, PS4 19.990 Ft

DESTINY

X360, PS3 15.999 Ft | XONE, PS4 16.999 Ft

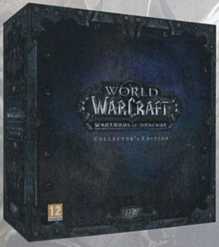
WORLD OF WARCRAFT



ALAPJÁTÉK

- Minden idők legnépszerűbb MMORPG-jének 5. kiegészítője!
- 100-ra emelt szintkorlát
- Új dungeonök és raidek
- Saját erőd építése
- Megváltoztatott PvP-mód
- Újrarajzolt karaktermodellek

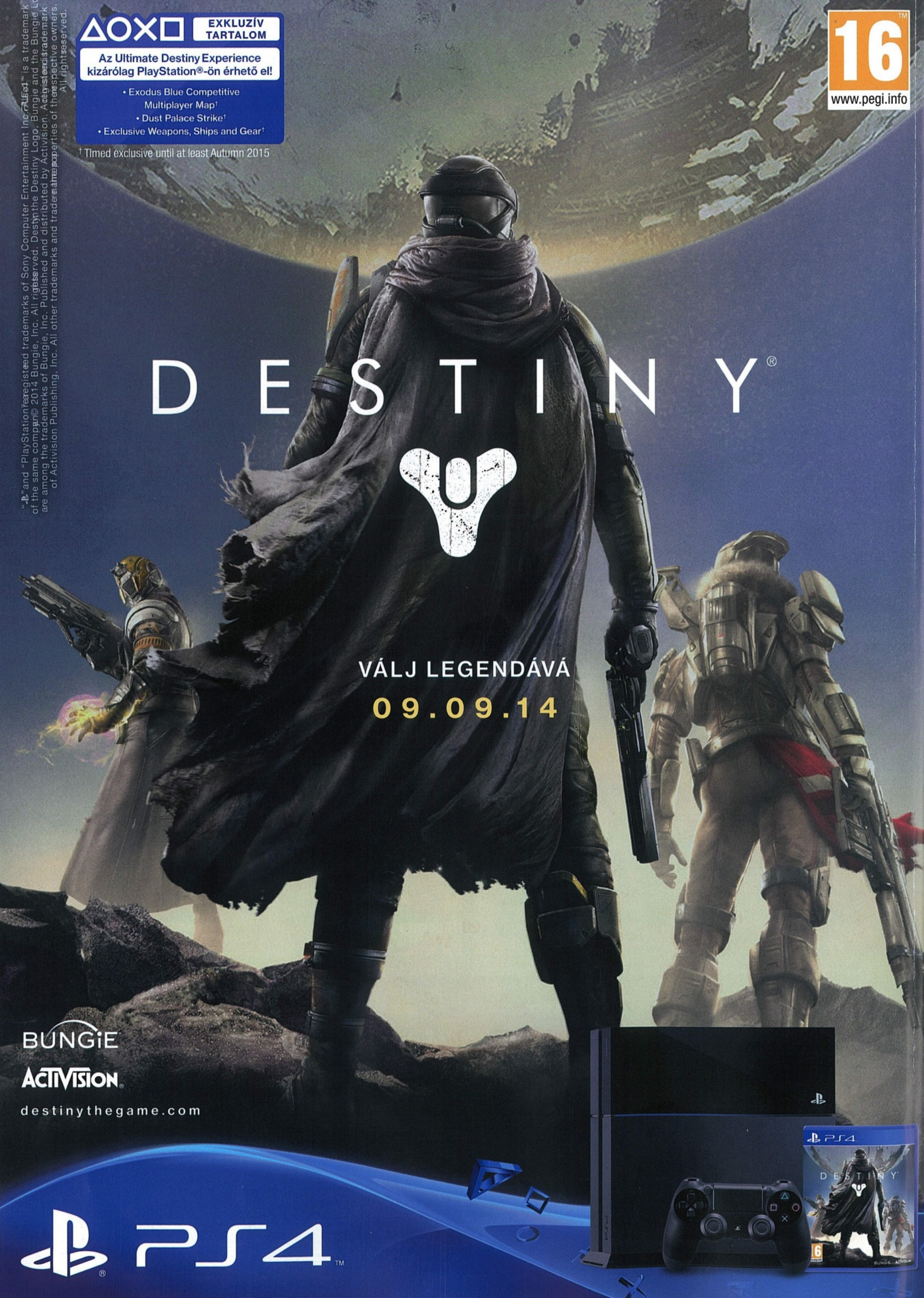
PC 9.999 Ft



GYŰJTŐI KIADÁS

- Színes, keményfedeles művészeti album
- Kétlemezes werkfilm csomag (Blu-ray/DVD)
- Zenei CD
- Warlords of Draenor egérpad
- World of Warcraft: Dread Raven hátasállat (mount) és Dread Hatchling kiskedvenc (pet)
- StarCraft II portrék
- Diablo III Warsong jelzőzászló

PC 18.999 Ft



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. © 2014 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.